Febbraio 1995 - Lire 5.500

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

36

RISTAR

LA BUONA STELLA DEL MEGA DRIVE

TOH SHIN DEN

IL MIGLIOR PICCHIADURO DEL MONDO, ANZI DELL'UNIVERSO!

SEGA RALLY

L'ULTIMO, FANTASTICO COIN OP DELLA SEGA

SECONDO INSERTO

HUMAN SCHOOL

TUTTI A SCUOLA DI VIDEOGIOCHI

BATMAN & ROBIN • SYNDICATE • THE NEED FOR SPEED • LION KING • PUYO PUYO 2 • X MEN • DOOM • ULTIMATE PARODIUS • OFF WORLD INTERCEPTOR • RED ZONE • LUPIN III • REBEL ASSAULT • CLOCKWORK KNIGHT • MEGA BOMBERMAN • SPACE HARRIER • PINBALL FANTASIES • HURRICANES • VIEW POINT • DEMOLITION MAN •

THE TOP GAMES

QUEEN

SOFTWARE & GAMES COMPUTER

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	35000	(E)
ALIEN 3	72000	(E)
ALIEN STORM	49000	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ANOTHER WORLD	52000	(E)
ASTERIX	99000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49000	(E)
BALLZ 3D	119900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	119000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	59900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BONKERS	109000	(U)
BOOGERMAN	109000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	109000	(E)
BUSY TOWN	109000	(U)
CAPITAN AMERICA	45000	(E)
CAPITAN HAVOC	87000	(E)
CAPITAN PLANET	49900	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CIKI CIKI BOY	47000	(E)
CLAY FIGHTER	89000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COLUMNS 3	49000	(J)
COMBAT CARS	79900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119900	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	52000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89000	(E)
DJ BOY	45000	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON	129900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119000	(E)
EA SPORT TENNIS	119900	(E)
EARTH WORM JIM	139000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129900	(E)
ESWAT	52000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FATAL LABYRINTH	49000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119700	(E)
FORMULA 1	89900	(E)
G-LOC	49000	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERATION LOST	119000	(U)
GHOULS 'N GHOST	47000	(E)
GOOFY TROOPS	119900	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139000	(U)
GUNSHIP 2000	49900	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HOLYFIELD BOXING	29900	(J)
HOME ALONE 2	79000	(U)
HURRICANES	129900	(E)
INDIANA JONES	53000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119900	(E)
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129900	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85000	(E)
JOHN MADDEN 95	129900	(E)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129900	(U)
KAWASAKI SUPERBIKE	109000	(E)
KICK OFF 3	99000	(E)
KING OF MONSTER 2	140000	(U)
KLAX	29900	(E)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS II	129000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	99000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	75000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89000	(E)
MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA BOMBERMAN	119000	(E)
MEGA TURRICAN	99000	(E)
MICKEY MANIA	129000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	99900	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MR NUTZ	129900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA JAM	85000	(J)
NBA LIVE 95	119000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL 95	125000	(U)
NHL 94 HOCKEY	89000	(E)
NHL 95	119900	(E)
NORMY'S BEACH BABE	99000	(E)
OTTIFANT	47000	(E)
PAC ATTACK	99900	(U)
PACMAN 2	119000	(U)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY	42000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	129000	(E)
POWER MONGER	44000	(E)
POWER RANGERS	119900	(U)
POWERDRIVE	119900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PROBOTECTOR	119000	(E)
PSYCHO PINBALL	telef.	
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	109000	(E)
RANGER X	79000	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	109000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	telef.	
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69000	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SAMURAI SHODOWN	136000	(U)
SECOND SAMURAI	89000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79000	(E)
SHADOW RUN	119000	(U)
SHAQ-FU	129900	(E)
SHINING FORCE II	129000	(E)
SHINOBI 3	65000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119000	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SNOOKER	telef.	
SOCKET	99900	(U)
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	99000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	87000	(U)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	89000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44000	(E)
SUPER KICK OFF	66000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109000	(E)
THE LION KING	129000	(E)
THUNDERFORCE 2	49900	(E)
TINY TOONS	69000	(E)
TINY TOONS 2	99900	(E)
TINY TOONS 3	105000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TOP GEAR 2	125000	(U)
TOYS	47000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	56000	(E)
URBAN STRIKE	119900	(E)
VIEW POINT	149000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169000	(E)
VIRTUAL BART	109000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WOLVERINE	99000	(E)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	125000	(J)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	59000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79900	(E)
WWF RAW	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(J)
X-CALIBER 2099	129000	(E)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	114000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	119900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)
ZOOL	47000	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

Console	Prezzo
CONSOLE GAMEBOY	99000
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	129000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	139000
CONSOLE GAMEGEAR	189000
CONSOLE MEGADRIVE 2	220000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + THE LION KING	315000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + SONIC III	299000
CONSOLE MEGA CD + 9 GIOCHI	550000
CONSOLE SUPER NES SCART	219000
CONSOLE SUPERNINTENDO + STREET FIHTER II TURBO	225000
CONSOLE SUPERNINTENDO + STARWING	199000
CONSOLE SUPERNINTENDO + SUPER MARIO ALL STAR + SUPER MARIO WORLD	280000
CONSOLE 3DO NTSC + GIOCHI	950000
CONSOLE JAGUAR + GIOCHI	569000
CONSOLE NEO GEO CD SCART	1.150000
CONSOLE SEGA SATURN + GIOCHI	1.490000
CONSOLE SEGA 32X EUROPEA	469000
CONSOLE SONY PLAY STATION	telef.

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC-CD Rom-Amiga-GameGear Saturn-32X-GameBoy-NeoGeo CD

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

L. 149.000

L. 119.000

L. 149.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 119.000

L. 145.000

L. 145.000

L. 139.000

L. 129.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALIEN 3	79.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(E)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129.900	(E)
BATMAN & ROBIN	149.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	75.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BEAST BALL	109.000	(E)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125.000	(U)
BIKER & NICE FROM MARS	119.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(E)
BLACK HAWK	89.000	(E)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139.900	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	149.000	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119.000	(U)
CHOPLIFTER 3	119.000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLAYMATES	129.000	(E)
CLIFFHANGER	69.000	(E)
COOL SPOT	89.000	(E)
CYBERNATOR	75.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMON BLAZON	telef.	
DESERT FIGHTER	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	149.000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DRAGON	139.900	(E)
DRAGON WIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149.000	(E)
EEK THE CAT	114.000	(E)
ESPN BASEBALL	119.900	(E)
F ZERO	55.000	(E)
F1 POLE POSITION 2	149.900	(E)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.900	(U)
FINAL FIGHT 2	70.000	(U)
FIRE STRIKE	119.050	(U)
FLASHBACK	79.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.700	(E)
GHOUL PATROL	129.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(E)
GOAL 2	127.000	(U)
GOEMON 2	139.900	(J)
GOOFY TROOPS	139.000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149.900	(U)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(J)
HURRICANES	139.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	149.900	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	139.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.000	(E)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(E)
JOHN MADDEN 95	139.900	(E)
JORDAN ADVENTURE	139.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	144.000	(E)
KEN IL GUERRIERO 7	109.000	(J)
KENDO RAGE	67.000	(U)
KICK OFF 3	115.000	(E)
KID KLOWN	119.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEMMINGS II	159.000	(E)
LOCK ON	67.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(E)
LORD OF DARKNESS	139.000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAXIMUM CARNAGE	119.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115.000	(E)
METAL MORPH	138.000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135.000	(U)
MICKEY MANIA	159.000	(E)
MICROMACHINES	119.900	(E)
MIGHTY MAX	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	69.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	89.000	(J)
NBA LIVE 95	129.000	(E)
NEW HORIZONS	145.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(E)
NFL QUATERBACK CLUB	157.000	(U)
NHL 95	139.900	(E)
NICKELEON GUTS	129.000	(U)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC ATTACK	99.900	(E)
PAC IN TIME	telef.	
PACMAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	129.000	(U)
PARODIUS	79.000	(E)
PITFALL	149.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(E)
PLOK	57.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(J)
POP'N TWINBEE 2	135.000	(E)
POPULOUS II	79.000	(E)
POWER RANGERS	159.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	119.000	(E)
PRIME GOAL SOCCER	149.000	(J)
PRINCE OF PERSIA	79.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
RADICAL REX	124.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RETURN OF THE JEDI	139.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	145.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROBOTRECK	135.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUN SABER	67.000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SECRET OF MANA	119.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89.000	(E)
SHADOW RUN	149.000	(E)
SHAQ-FU	149.000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SHIEN'S REVENGE	129.000	(U)
SKYBLAZER	69.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(E)
SPEED RACER	119.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(E)
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR FLEET	99.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STONE PROTECTORS	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2	89.000	(E)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	149.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	129.000	(E)
SUPER BRAWL	119.000	(U)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(J)
SUPER DROP ZONE	119.000	(E)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER PANG	59.000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	99.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SUPER TENNIS	75.000	(E)
SUPER TURRICAN	69.000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
SYNDICATE	119.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	62.000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70.000	(U)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.900	(E)
THE LION KING	145.000	(E)
TINY TOON SPORTS	129.000	(E)
TOM & JERRY	149.000	(E)
TOP GEAR 2	89.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(E)
TURN & BURN	139.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
ULTIMA BLACK GATE	132.000	(U)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
VIRTUAL BART	139.000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WILDTRAX	telef.	
WINTER OLYMPICS	115.000	(E)
WOLVERINE	125.000	(E)
WORLD CLASS RUGBY	59.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	125.000	(E)
X-CALIBER 2099	129.000	(E)
X-MAN	159.000	(U)
YOGI BEAR	119.000	(E)
ZELDA 3	93.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(E)
ZOOL	67.000	(U)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

Titolo	Prezzo
ALONE IN THE DARK	115.000
BURNING SOLDIER	125.000
CRASH BURN	76.000
CRIME PATROL	129.000
DRAGON'S LAIR	119.000
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99.900
ESPN TENNIS	89.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000
FIREBALL PINBALL	179.000
GRIDDERS	125.000
GUARDIAN WAR	125.000
JURASSIC PARK	49.000
LEMMINGS	105.000
MAD DOG MCCREE 2	129.000
MEGARACE	109.000
MICROCOSM	129.000
MONSTER	109.000
NEED FOR SPEED	119.000
NIGHT TRAP	119.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000
OUT OF THIS WORLD	119.900
PATHAANK	119.000
REBEL ASSAULT	119.000
ROAD RASH	139.000
SAMURAI SHODOWN	119.000
SEWER SHARK	119.000
SHADOW WARS SUCCESSION	129.000
SHOCK WAVE 2	84.000
SPACE SHUTTLE	109.000
STAR CONTROL 2	125.000
STELLAR SEVEN	129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	139.000
THE HORDE	95.000
TOTAL ECLIPSE	125.000
WACKY RACES	199.000
WAY OF THE WARRIORS	129.000
WAYALE GOLF	119.000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125.000
WING COMMANDER	105.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

IMP-EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ REGRESSO

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

SUPER DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Carrello" Albini

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Tanti Auguri" Torrani

SEGRETERIDICOLE DI REDAZIONE

Franca "Timone" Badioli, Serena "Leonessa" Rubini

CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Bottiglia" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Tiziano "Eprom" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Lopuòconfermare" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasah" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" MIcciulli

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit.

FUN DIRECTOR

Maria "ZETA" Montesano

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "C'ho la febbre" Villa, Stefano "Maturità" Dalzini, Nicoletta "No Music" Poidimani, Roberta "Bacetto" Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel: 02/33100413

GAME power

help

QUESTO MESE TROVERETE LA SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI *SHINING FORCE 2* PER MEGA DRIVE, LA SECONDA DI *WARIO LAND* PER GAME BOY E LA PRIMA DI *SONIC & KNUCKLES* PER MEGA DRIVE

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

TIZIANO TONIUTTI IN ARTE APECAR: CHI E COSTUI? SCRIVETE: CONOSCERLO È AMARLO

TOSHINDEN

PAG. 56

IL PIÙ BEL PICCHIADURO DI TUTTI I TEMPI

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 13

TUTTO CIÒ CHE VI PIACEREBBE SAPERE SUL MONDO DELLE CONSOLE E DEI TRERUOTE

X-MEN

PAG. 70

GLI EROI DELLA MARVEL SONO I PROTAGONISTI DEL NUOVO PICCHIADURO DELLA CAPCOM

LUPIN III

PAG. 82

IL MITICO NIPOTE DI ARSENIO LUPIN CONTINUA LE SUE INCREDIBILI AVVENTURE ANCHE SU SNES

MEGA DRIVE

32 X

SATURN

GAME GEAR

SUPER NES

GAME BOY

3DO

PLAYSTATION

JAGUAR

1982: VIDEOGIOCHI

1986: ZZAP!

1988: K

1991: GAME POWER

1995: ZETA

L'APPOSTA

Questo 1995 che, silenzioso, sinuoso e voluttuoso, ci si inerpica addosso ha in serbo più di una sorpresa per il florido lettorato di Gheimpacco. Tanto per iniziare, alla faccia di Lucia Alberti, Barbanera e Van Wood, comunico ufficialmente a nome della redazione che stiamo finalmente entrando nella grande era del crossover, del melting pot, dell'inciucio autorizzato. L'era in cui le campagne di Montefiascone e la Silicon Valley saranno distanti solo sulla carta, ovvero la spasmodicamente attesa, rivoluzionaria (e introdotta sibillinamente un mese fa), rutilante età della Cyber Caciotta. Questo significa un Gheimpoker a 128 bit da grattugiare sulla trippa coi fagioli o, al minimo, da accompagnare con un sincero quartino dei Castelli, ottimo per sorvolare sulle pessime boutade sintattico/grammatical/punk dello staff ancora sotto l'ampio effetto degli strani intrugli etilici scovati nelle cantine private dell'Albini. E Hic, cari miei, Manebimus Optime.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

CONFUCIO TOPLESS

Chiomato Apecar,
chi ti scrive è un ragazzo qualunque di 25 anni, appassionato di videogames (pure di musica e di fumetti). Sfogliando diversi numeri di GP, noto come la maggior parte di lettere che ti arrivano siano riempite di domande del tipo "quanto date a questo", "quando esce quello", "quale macchina è meglio", ecc. ecc. Su quest'ultima cosa vorrei dire la mia. È vero che nel giro di pochissimi anni la tecnologia ha fatto dei progressi, ad esempio il salto di macchine da 16 a 32 bit in pochi anni. Ma, dico io, tutto ciò ci garantisce un maggiore divertimento? Non che sia contro queste cose, anzi, mi fa piacere... io sono cresciuto col VCS Atari (la mia prima console), il mio primo computer fu il Times Sinclair 1000 (l'equivalente americano dello ZX81, vedi Genesis/MD), il TS7200 (ovvero lo Spectrum a 72K), poi passai al Colecovision e lì mi sono fermato. Voglio dire, io mi divertivo un mondo a giocare a *Combat* sul VCS, e la grafica era altro che banale (mi ricordo ancora la reclame dell'Intellevision... "Grafica così reale da sembrare vero" ...mah!). Recentemente ho comprato un MD, quindi sono entrato da poco nella "16 bit revolution". E non mi rimetto ancora da quella rivoluzione quando ne vedo arrivare un'altra, quella a 32... io non cerco meraviglie, solo divertimento, e se le nuove macchine propongono quello, che ben vengano...

Sonny

Alberto Rossetti è quel tipo di persona che vive le più grandi passioni e non te lo dice, ma lo capisci da come muove il mouse (lui usa il trackpad, NdR) o dal rumore che fanno le chiavi quando gli sbattono sulla coscia. Alberto Rossetti è uno di quegli strani individui che se fa freddo non si lamenta perché sa che più di tanto non può farci e non fa pesare i suoi eventuali casini personali sul lavoro e le vite degli altri. Alberto Rossetti ha il cuore a Katmandu e una famigliola da mantenere a Milano. Alberto Rossetti, sopra ogni altra cosa, è quello che mette le firme sugli assegni a me intestati, e non finirò mai di elogiarlo per questo, ma è anche l'uomo che, tra un banale panino con birra e caffè, è stato capace di focalizzare il germe della patologia che ti ha colpito di striscio. I Giapponesi, dice il Rossetti, hanno rovinato i videogiochi. Ne hanno fatti di belli, ma ne hanno fatto una merce assolutamente pari a tante altre. Di artistico i

ODE ALLA VITA

Questa Apposta è dedicata alla vita, che muore mentre rinasce e nasce mentre rimuore. Filantropi e aspiranti serial killer, amanti dell'esistenza e della morte intesa positivamente come prodromo di un qualcosa di nuovo, belli e brutti, vispi e morti de sonno, voglio rendervi partecipi di una grande conquista: ce l'avete fatta ancora una volta, siete VIVI, siete sopravvissuti ad un altro plumbeo anno, oramai risucchiato dal gorgo marmoreo del tempo ma ancora aggrappato ai nostri polpacci. Orsù, rejoice, scuotetelo via con sforbiciata e tallonata sul mento, dimenticatevi di ciò che foste, perché se con l'anno nuovo comincia una vita nuova, allora è chiaro che due vite uguali potrebbero essere troppe. Rompete la placenta del 95 con questa Apposta, dedicata tutta per intero alla bellezza insita nell'essere vivi, alla rinascita di noi tutti: e avremo tempo, avremo pioggia, avremo pianto, avremo roccia per costruire. Esultate! Gaudete del tripudio! Abbracciate la bomba della vita ed esplodete con lei! Andate, vagate, girate, conoscete, dirigetevi ovunque meno che qui, che finquando la birra dura non vi apriamo la porta, mica siamo scemi.

Apecar

MANICHEO ovvero RASPONE AL CRANIO

Cara redazione di Game Power, io sono uno SFitato, appassionato, megapatito dei picchiaduro one-on-one puro stile *Street Fighter II*, però mi manca tanto *Bubble Bobble*, non tanto il gioco specifico quanto l'intera categoria dei platform affini. In effetti i due generi, i picchiaduro alla *SFII* e i platform alla *Bubble Bobble* sono molto affini anche tra di loro: in entrambi si lotta su arene fisse e lo scopo è quello di distruggere l'avversario. Si può tranquillamente dire che *BB* è per i platform quello che *SFII* è per i picchiaduro, considerando soprattutto il numero di cloni che uscivano, dell'uno e dell'altro gioco, fino a pochi anni fa. Perché di recente il fenomeno *BB* sembra essersi fermato mentre quello *SFII* ha moltiplicato le sue dimensioni. Io spero sempre che *BB* faccia un grande ritorno in piazza, ma non c'è nulla che me lo faccia presupporre, secondo voi le mie speranze sono ormai fallaci?

Bad Cat

Io vorrei essere un uomo migliore. In molti sensi, vorrei fare tante cose che non so/riesco/capisco bene come fare. E soprattutto, su ogni altra cosa, io non voglio morire giovane. Ora, uno sforzo cerebrale intenso come quello che ha spinto l'ormai indispensabile Bad Cat di Conegliano a mescere queste gocce di saggezza sulla cartaccia dell'Apposta, imbrattando la rivista di gocce indelebili d'appiccicosi, disorientanti et inarrivabili dogmi eterni, mi porterebbe sicuro a subire scompensi di equilibrio capaci di condurmi alla fine del binario, e il segreto della vita eterna per ora è associabile solo al concetto di imbecillità, imperitura e sempiterna, che Bad Micione conosce ed evita per affilare ancora di più gli artigli di sagacia e ironia. Perché tentare davvero un paragone tra Bubble Bobble e Street Fighter II, pur con tutte le attenuanti e le distanze possibili, è pura indomabile, annichilente ironia, e avrebbe senso come traslitterare Gheim Paua in braille, potrebbero leggerlo anche i ciechi che poi non sarebbero in grado di godersi i giochi. Ancora una volta abbiamo dimostrazione che Conegliano ha tutti i requisiti per diventare capitale.

Giapponesi hanno solo le pettinature, le maschere e Kitaro, e riescono a smerciare bene anche quelli. Queste persone hanno comunque un merito, ovvero quello di non vendere il fenomeno, quanto invece la ciccia vera e propria. Vale a dire, tra i nuovi giochi che accompagneranno le nuove macchine, ci sarà sicuramente la zella a 32 bit che tutti vorrebbero non ci fosse, ma ci saranno sicuramente quei due/tre capolavori che apriranno una nuova epoca con la forza di cento braccia. Il divertimento di cui parli assumerà connotati nuovi, più effimeri probabilmente. Rivedere 143 volte la scena dell'agguato nel Full Motion di un qualsiasi film interattivo non equivarrà tanto facilmente al rigiocare per la 143esima volta Super Mario Kart con qualcuno vicino. Se i vecchi concetti di gioco, quelli che fanno realmente un videogioco e non una maledetta "esperienza interattiva", verranno ampliati ed elevati a potenza, allora la tua idea di divertimento potrà trovare riscontro ed evolversi piacevolmente coi tempi. Se i anche i giapponesi, autori paradossalmente di quella rovina di cui cianciava Rossetti, si metteranno a vendere giochi piatti quanto il CD ROM su cui sono incisi, ma pieni di belle immagini, allora il futuro non arriverà mai, e sarà davvero come essere costretti a guardare solo le figure, pur essendo in grado di apprezzare e leggere i fumetti. Il divertimento non ha bittaggio, come la bontà del vino non si misura dai gradi, come i voti che uno rimedia a scuola non rappresentano la persona, come gli stipendi di certi redattori addetti alla posta, è vero, non sono mai adeguati alla bellezza intrinseca di certe cesellature di risposte. Chiedete a Rossetti per ulteriori ragguagli, chiedete.

MANGA QUEST
Paolo Volpi

L'APPOSTA

BUONGIORNO BEN ALZATI

Cara redazione di GP, mi chiamo Giampaolo e ho 13 anni. Vi ho scritto per dire la mia su un argomento molto trattato in questi ultimi tempi. Sto parlando di *Street Fighter II*, il gioco della Capcom di cui si trova una versione in 9 sale giochi su 10. Ma si può sapere cosa ci trovate di tanto bello? Ora non pensate che sia il solito bamboccio disposto a tutto pur di farsi notare, quello che scrivo lo penso veramente: possiedo un Super Nintendo e tra le mie cartucce compaiono (purtroppo) anche *SF2* e *SF2 Turbo*. Quando comprai il primo ero esaltatissimo, pensai di avere tra le mani un capolavoro, ma mi resi conto subito che avevo sbagliato. Quando acquistai il secondo mi feci ingannare per la seconda volta (essendo convinto di netti miglioramenti nel gioco grazie ai nuovi personaggi), e come il più classico degli ebeti commisi due volte lo stesso errore. Poi ho aperto gli occhi (e chiuso il portafogli, NdR) e ho capito che la saga di *SFII* è una serie di giochi tutti principalmente uguali, il primo con otto personaggi e il secondo con 12, il terzo con 16, il quarto quanti personaggi avrà? Non ha importanza, sarà sempre la stessa salsa, radicali innovazioni non ne vedremo. La colpa, purtroppo, non si può attribuire alla Capcom che, contando di vendere titoli a valanghe, sforna uno *Street Fighter* ogni sei mesi... la colpa è nostra, che continuiamo a comprare tutte le versioni che ci propongono. Voi potreste anche pensare che non c'è niente di meglio in giro, e io vi ribatto che secondo me *Mortal Kombat II* supera di gran lunga *Street Fighter II*. Questo titolo non mi piace solo per le mosse finali, quanto per il gioco in sé, notevolmente migliorato rispetto al primo episodio, che non mi era piaciuto molto. Penso che sia meglio chiudere qui, ho già scritto troppo... Shalom Aleichem, GP

Gianpaolo "The Crow" Eramo

LA GEMMA TRA IL FANGO

Caro Apecar,
Perché ti ostini a pubblicare lettere in cui ti massacrano, come quella dell'anonimo di tempo fa e quella di Jazz sul numero scorso? Non credo che tu e la rubrica abbiate ulteriore bisogno di essere messi in discussione, e sono sicuro che le lettere carine che ricevi sono parecchie di più di quelle in cui vieni criticato. La posizione di un lettore come me, uno qualunque, in questo caso è che tu sia masochista. Questa qui, ad esempio, è una lettera indefinibile, me ne accorgo or ora: è una critica o un elogio? E se la vedrò pubblicata, cosa dovrò pensare? Ma chi me l'ha fatto fare, di scrivere...

Pino Vinciotti, Firenze

Francamente mi piacciono le lettere pesanti perché mi rimettono in riga. O forse, questa è l'ennesima scusa per gratificarmi pubblicando una reazione a qualcosa che ho fatto io. In realtà è una forma neanche troppo contorta di narcisismo, ecco, io non mi faccio i clisteri di congiuntivi e i pediluvi di maturità, non mi va, mi pesano i tasti, saprei scrivere meglio ma a volte sbaglio i pronomi e la sintassi perché così quello che voglio dire arriva prima e sa meno di tesina. Chiaro che questo, uhm, "atteggiamento" (?) possa essere sfasato rispetto a chi si trova in quella fase in cui cerca di spiccare, di uscire fuori dal gruppo pur facendone parte, che è poi l'adolescenza (ovvero, la situazione della maggior parte dei lettori). Mi gratifica il fatto che arrivino critiche potenti e tantissime lettere che non mi è facile pubblicare, i complimenti al treruote non interessano a nessuno, ma colgo l'occasione per ringraziare tutti. Mi gratifica perché piacere a tutti quanti è una cosa di cui avrei paura, mi sentirei un po' imbecille, mi sentirei un qualcosa, un qualcuno. E sai, uno smette di essere qualcuno davvero quando sente di esserlo.
Alla prossima.

L'APPOSTA

Chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni, che vi segue ormai dall'attempato numero 6. Oggi non ho davvero nulla da fare, la scuola è occupata e io trascorro questi giorni giocando col mio vetusto Mega Drive (per la cronaca gioco con *Mortal Kombat II*). Oh, quasi dimenticavo, siete la redazione più simpatica, più Sprupuzzzzziunataaa... che ci sia e la vita senza di voi sarebbe una vera noia. Le vostre recensioni sono sempre ben curate, e con i videogiochi credo, anzi ne sono certo, che ci giochiate a fondo prima di farci una recensione. Avete proprio quel qualcosa in più che manca alle altre riviste: siete davvero grandi!! Vi ho scritto, oltre che per farvi i meritati elogi, anche per aprire un dibattito al quale vi siete sempre rifiutati di partecipare, forse per motivi di opinioni troppo varie o per alcuni troppo scontate. Naturalmente mi riferisco alla "Tratta dei Picchiaduro" (permettetemi questa licenza poetica). Premetto che posseggo l'osannato *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II* e *Super SFII*. A mio parere siete stati troppo buoni con quest'ultimo gioco, infatti ho speso la bellezza di 120 carte per avere solo, e dico solo, una versione un po' modificata rispetto a quella che possedevo. Arriviamo al dunque... se analizziamo questi due picchiaduro (*SSFII* e *MKII*), notiamo subito che presentano nette differenze dal punto di vista grafico, e qui si tratta solo di gusti. Poi si passa al sonoro e qui è innegabile che quello di *SSFII* sia migliore (anche se nella versione Mega Drive è davvero una ciofeca). Infine si arriva al punto critico, naturalmente la giocabilità, quella che ha causato tanto scompiglio. Infatti, se *SSFII* ha dalla sua una maggiore strategia e tattica, *MK2* ha un'azione di gioco più varia grazie alla maggiore quantità di mosse a disposizione per personaggio. È inutile dire se sia meglio questo o quello, perché dipende da quello che uno cerca in un gioco, anche se a mio parere è meglio rompere il salvadanaio per un gioco completamente nuovo piuttosto che per soli 4 personaggi nuovi. Infatti per chi possiede già *SFII* è inutile comprare *SSFII*, nonostante ciò non voglio dire che sia un brutto gioco ma solo che la Capcom da troppo tempo si è abituata a mettere in commercio versioni riviste di quelle uscite pochi mesi prima. Credo che i fan di questo gioco avrebbero atteso volentieri altri due o tre mesi per giocare sulla propria console a *Super Street Fighter IIX*. Ora, questo non c'entra nulla su quale gioco è il più bello? Io sinceramente li ho tutti e due, però preferisco *MK2* pur schifando il primo *Mortal Kombat*. Questo solo perché lo trovo più divertente, sia ben chiaro che la realizzazione tecnica di entrambi i giochi è impeccabile (come voi avete affermato). Spero di essere stato abbastanza esauriente e di non aver tralasciato nessun punto importante (ci ho pensato io, visto quante parti ho tagliato, NdR) e invito tutti i ragazzi che come me amano i videogiochi, a non cercare sempre di far vedere che il loro gioco è migliore di quello del vicino, solo perché hanno paura del contrario, ripeto, è solo questione di gusti e basta!

Dario "Liu Kang" Mangani

*Sarebbe una scappatoia molto comoda per sopprimere sul nascere una diatriba che potrebbe occupare molto spazio sui numeri a venire, oltretutto l'arena è già bella insanguinata e il succo di pomodoro ambirei a tenermelo per la panzanella. La via di fuga in questione è la solita scusa della complementarità di Mortal Kombat e Street Fighter. Ma poi, realmente, vale la pena di giustificare una questione che non esiste? Semplicemente, oggi come oggi, questi due giochi sono sotto gli occhi di tutti, e scegliere tra i due è quantomai facile, basta giocarci in sala e poi buttarsi tra le braccia delle ottime conversioni. Con Street Fighter si lavora molto più sulle tecniche di combattimento, Mortal Kombat è divertente in due anche se i giocatori non sono troppo esperti. E viceversa, mi pare chiaro. È un po' la stessa storia di Goal e Sensible, di Sonic e Mario, di Word 6.0 e WordPerfect, di Mbf e me, alla fine dipende sempre dall'utente, dal lettore, dal giocatore. I problemi veri sono altri, ma cercate di non inguaiarvi ulteriormente abboccando a quelli che senza dubbio sono giochini furbetti della Capcom, rimanere a panza vuota e con quattro personaggi in più onestamente non è un miracolo di genio. Solo una cosa non capisco: perché ci scrivete generalmente quando non avete niente da fare? Pretendo almeno che non lo facciate quando non avete niente di meglio, da fare, sennò ci demoralizziamo e perdiamo l'ispirazione. Anche il caffé comincia a venirci una schifezza, vorrete mica farci abbioccare sulle tastiere, sciagurati. Naturalmente questo non succederà mai, altrimenti invece di frasi dal senso compiuto vi ritrovereste a leggere agglomerati di lettere assolutamente incomprensibvdfes6fh897*Ë.ÁÈÚ:^pjË+.*

LA LETTERA CHE QUALCUNO FORSE SOTTO SOTTO ASPETTAVA ovvero NASCERA' UN AMORE?

Risposta alla prima lettera pubblicata su GP n.34:
Punto primo: la scala di voti che avevo adottato per giudicare le varie parti di Game Power andavano da 3 a 9, e non da 0 a 10 come forse tu avevi intuito (tieni conto che per il mio prof di mate 6 è già un voto stupendo) (mai visto un 6 in matematica in vita mia, ma vedo che in logica elementare stai peggio di me: il sistema da 3 a 9 lo usi solo tu, NdR).
Punto secondo: mi scuso con tutti i lettori per aver lasciato anonima la mia lettera, semplicemente mi sono scordato di firmarla.
Punto terzo: i Game Over sono uno spazio totalmente dedicato alle beotate e se tu, mia cara Nonsocometichiami, ne avessi letto uno di due o tre anni fa ti renderesti conto che ho ragione.
Punto quarto: anche se ho esagerato, tu non hai letto alcun vecchio numero di Game Power, e paragonare Apecar con il caro vecchio MBF è come paragonare Elio e le Storie Tese con Bon Jovi.
Punto quinto, ti faccio notare che io mi sono scordato di firmare la lettera, ma che tu, ragazzina di 15 anni, insolente prepotente e dolente, non hai firmato di proposito e perciò in questo caso l'incivile sei tu e non io. Punto e a capo.
Punto sesto: Bimba, stai calmina, sennò vengo a casa tua e ti spacco il Game Boy (un vero uomo, NdR).
Ultimo punto: in cosa è laureato Paddy?

Simone

Il buon pizzaiolo è laureato in una banale disciplina universitaria, ma la cosa non è considerata titolo preferenziale dal Direttore. Il rispetto per il lettore (e non solo) invece sì, è la prima regola, quindi spendi pure i soldi dei libri in cartucce e guarda un intrepido redattore rischiare il posto contravvenendo a sittanto basilare norma, inguacchiando il suo quasi irreprensibile curriculum. Anzitutto, Emmaerre aveva firmato la lettera, eccome. Ma mi aveva gentilmente chiesto di omettere il suo vero nome sostituendolo con lo pseudonimo, e così ho avuto il piacere di fare. A parte questo, o prodigo Simone, dimmi esattamente, cosa ti cruccia? Quali problemi e angustie stritolano la tua mente e obnubilano il tuo senso d'orientamento logico, ammantando di nero la fulgida tua intelligenza verso i tre/quarti della lettera, facendoti inequivocabilmente apparire come un imbecille? Peccato perché fino al punto cinque avevi buone speranze per occupare la pole position dell'Apposta di questo mese; accidenti, il Grande Anonimo che si rifà vivo con un plico aggressivo e ruspante, fico, lo metto in apertura. E invece guarda un po', uno arriva al punto sesto e gli casca la zavorra con sonoro scampanellio carnevalesco. Magari ti vorrai sfogare: finquando vuoi accoppare me mi sta anche bene, ma le console delle lettrici non si toccano. E poi scusa, il paragone Elio/Bongiovanni Bellabiondona mi sguscia un tantino dalle zampe. Credo che le proposte (sempre particolarmente geniali) di Elio e compagnia siano proprio su un altro pianeta rispetto al rockettino da assorbente bucato prodotto da Bongiovine e Sambora (concordo perfettamente, N. d. Scarlet). Ora, non capisco da quello che hai scritto quale sia per te il termine di paragone (se c'è), o se volevi indicare due cose completamente diverse l'una dall'altra come possiamo essere MBF ed io. Sinceramente mi pareva di leggere del disprezzo nei confronti di Elio e le Storie Tese (che probabilmente non hai mai sentito suonare nelle vesti - poco demenziali - del Modern Jazz Quintet: siamo lontanucci dal "baby baby don't break my cuore d'ammore" del biondone). Comunque, la strada che hai da percorrere per giungere a uno stile epistolare decente è ancora lunghetta, e non ti chiedo di diventare S. Pietro ai Corinzi. Dei cambiamenti rispetto alla prima missiva ci sono, ad esempio su questa c'era la firma, il mittente, tutto quello che serve. Ma lasciami dire che un ritorno al vecchio stile può giovare, infatti quello che dispiace è che stavolta non ti sia dimenticato la lettera.

BUGS!

Ho da raccontarvi un terribile avvenimento che ha rivoluzionato il corso della mia vita. Quattro anni fa ho comprato un Mega Drive e dopo pochi minuti di gioco ho sentito uno strano formicolio percuotermi il volto. In seguito andai a guardarmi allo specchio e vidi 16 enormi brufoli da un bit l'uno. Quindi andai in farmacia e acquistai un tubetto di Clearsil Ultra 64 e, dopo 5 giorni, la situazione della mia pelle era inalterata. Quindi decisi di disfarmi del Mega Drive, regalandolo a un mio amico. In questo modo riuscii a disfarmi dei 16 brufoli, riacquisendo un'invidiabile carnagione candida e levigata. Negli ultimi quattro anni non acquistai più alcuna console, per paura che l'avvenimento si ripetesse, ma un mese fa non resistetti più e mi comprai un Jaguar, anche sapendo di poter rischiare 64 brufoli in faccia, visto il bittaggio della console, ma così non fu. Sì, i brufoli comparvero, però non furono 64 ma nuovamente 16 (geniale, NdR). In questo modo capii che il Jaguar non era un 64 bit, e siccome i suoi primi giochi non mi piacquero, decisi di scambiarlo con un 3DO, che stranamente non mi provocò l'affluorescenza dell'acne, ma mi fece cadere tutti e 32 i denti. Ora vorrei porvi delle domande che mi assillano da molto tempo:
1: che cosa mi sta succedendo?
2: mi conviene investire i miei soldi in un Saturn o in una dentiera?
3: una mia amica vuole sapere se alla Silicon Graphics possono fare qualcosa per accentuare le sue curve.
4: perché il Clearsil Ultra 64 non funziona veramente in 5 giorni?
5: potreste illustrarmi il modo per ricoprire i miei brufoli con del texture mapping color pelle?
Un'ultima cosa: Red Fury mi fa schifo.

Excalibur, Torino

Eugenio, potresti far girare il mondo al contrario e non lo fai, potresti farlo girare nell'altro senso e risolvere tanti problemi che affliggono l'umanità, in primis la mancanza paurosa in questo mese di lettere decenti con cui riempire l'Apposta. Ascoltami, Eugenio (Excalibur non mi piace). Voglio essere franco, con te. Davvero, libero da orpelli moralistici e remore psicologiche, voglio parlarti sinceramente. Vedi, Eugenio, questo mondo va a pile. Gira, gira, gira e rigira, grazie all'ottimo sostegno energetico di cui dispone. Purtroppo, il mondo va a pile per molti, ma non per tutti: alcuni devono scendere, e spingere.
Ecco Eugenio, tu sei uno di questi prescelti, e hai dalla tua la non trascurabile possibilità di spingere il mondo nell'altro senso. Il che potrebbe significare che lettere come la tua una volta pervenutemi ritornino magicamente al mittente, ma anche che per te risalire la corrente come un salmone, fregando il destino sul suo campo e spiazzandolo di brutto, è possibile. Inverti la situazione, diventa amico dei tuoi brufoli. Indulgi, diventa tu stesso uno dei tuoi brufoli, rivaluta la tua importanza, pensa che senza di te loro non sarebbero nulla. E ricorda che il Clearsil col DSP funziona in tempi accettabili, che Dio mi perdoni, che Dio mi perdoni. Queste battute non sono da me, vuoi vedere che ti sei deciso a spingere?

RESET CON TROMBETTA

Grande anno per l'Acquario, questo qui. Che poi sarebbe "quello lì", oggi è ancora il 29 Dicembre e io pigio tastini bianchi illuminati dalla Luna (non c'è corrente e io scrivo, magia dei Notebook a batteria che il Signore ci dà e il sudore ci paga: intrigante, nevvero? Scrivere su un Notebook per pagarsi il Notebook, poi dite che non fanno bene a insultarmi), per questo numero che uscirà con buone probabilità nel giorno del mio compleanno, giorno in cui dovrei essermene già andato appresso al mio cuore a 66 MHz. Nel mero senso di "seguire" la vecchia pompa e non di tirare le proverbiali cuoia, ho detto che questo sarà un grande anno per l'Acquario. E la mia vecchia pompa mi suggerisce velatamente di darmi una regolata se, appunto, non voglio lasciare queste mortali spoglie anzitempo. Grande anno per l'Acquario questo qui se inizia così, Random il cinghialone questo mese non si è proprio visto e bisogna dire, cari ignari, che si campa parecchio meglio, in più le cantine dell'Albini sono un buon sistema per fregarsene dei videogiochi e rispondere alle lettere in modo più ispirato. Ma quello che sfiacca davvero è il tour della band: gli Arivo Ecchime sono live on stage da ormai un mese ininterrotto per tutto l'alto e il basso Lazio, l'unico posto dove le seppur sagaci liriche possono essere captate e comprese. Ne converrete, il ruolo di frontman/lead guitar & vocals/luce dell'esistenza di molti e tosapecore a tempo perso può rivelarsi anche stressante, ma scarico i nervetti su Paolo "Stylz" Verri, che sostituisce il Ciccione caporedattore per questo mese, ed è responsabile dei tempi di consegna del materiale: il ragazzuolo riesce a ingollare tutte le bieche palle che gli tiro fuori per giustificare il tremendo ritardo con cui giungerà l'Apposta. La verità è che non mi va di fare una beneamata mazza e a lui dico che ho problemi col computer, trasmettendo kili di caratteri casuali tirati fuori dai file eseguibili di sistema, conditi da allegre boiate sul malfunzionamento delle mie porte seriali. E lui abbocca placido e si becca i pistolotti, cheppacchia e cheggoduria, finché non torna il cinghiale si campa da dio, il problema ora sono i letti sfatti, le pentole e i piatti lerci e i bacarozzi per terra. Giorgino, torna a casa, voglio poter inventare scuse migliori. O, in alternativa, qualcuno mi sposi. Le proposte al solito indirizzo, che in occasione del 95 rimane (anvedi) il solito. Ciau.

Apecar

PECORO D'AUTORE

Immaginate l'atmosfera: il fuoco acceso, la carne di Rosario che cuoce lentamente, i piedi che finalmente si allietano dell'ammorbidissi dei calli al calore... vabbé lassamo perde, che l'introduzzione poetica n'è venuta 'n gran che, Semo sempre nò, le fratelle de campagna. Stavorta tra la semina e r'accorto amo trovato 'r tempo d'ammazzà Rosario, tant'è vvero che mo' se lo stamo a degustà tutte contente. Nun che Rosario fusse tanto male, ma era 'n maiale, che per' tradizzione a più de dù anni je séntosta la carne. Er pezzo de cacio stavorta nun ve lo mannamo (i lettori più attenti rimembreranno un precedente plico dei due fratelli, abbinato a una gustosa fetta di cacio di produzione propria, NdR), tantomeno de Rosario, che ormai nun ce sò rimaste manco più l'occhie. Tante salute ad Apecar, che ce pare sempre più ruspante e saremo liete si ce venisse a trovà, stanno però attento a li parenti, che se lo sgamano lo spennano e lo sgranocchiano peggio che a Rosario. Stavorta c'è venuta in mente 'na sola domanda, che - se sà - a stomaco pieno se penza male:
1) È vero che er PS-X Sony sarà na bella macchina, ché ir mi fratello dice che è 'na PreSa - Xfondelli? Tante bace all'aglio e al rosmarino da Massimo & Marco e, PS, ve scriviamo a macchina perché la penna ce sgusciava dalle mano pér grasso de Rosario.

Le fratelle de campagna

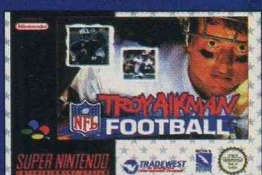
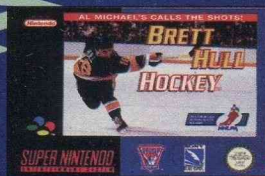
O miei 24 lettori, è angusto il quesito che vi servo: cosa cercate nell'Apposta? Cosa cercate veramente tra queste righe? Forse un livello di percezione alterata, o la nullificazione delle vostre sforacchiate coscienze, oppure ancora il minimalismo danzabile di una non-retorica che genera nuova retorica? Male, gente, male. Qualsiasi cosa cerchiate qui dentro, troverete solo lettere e risposte, (a propox, la Playstation è a mio modesto parere l'unica macchina per cui vendere il casale) queste ultime come se non bastasse fornite da un uomo nervosetto, stressato, ancora in stato di lieve ebbrezza e con un very big mal de panza. La vita andrebbe glorificata e omaggiata godendone dei beni, degli amici e relative sorelle, altro che tastiere e lucette, che qui dentro pare che è sempre Natale. Anche perché "quando il piffero va in declino, cambia sistema e attaccate al vino", sapete benissimo che ambirei parecchio a una puntatina dai pizzi vostri, dove il tubero fiorisce florido e le mercantesse dal cuore frement la trippa la danno via per niente. Purtroppo qui si misinterpreta la saggezza rustica, Vuota la coppa piena, riempi la coppa vuota, non la lasciare mai piena e non tenerla mai vuota. Che da queste parti significa che uno chiude il numero oggi, e domani già lavora su quello che uscirà fra sei anni. Ma con l'era della Cyber Caciotta le cose cambieranno e per adesso fratelli carissimi, fate pascere le capre e fornicare le scrofe che prima o poi arrivamo tutti quanti.

Visto che a carnevale ogni scherzo vale, e visto che carnevale cade a febbraio, questo mese abbiamo deciso di pubblicare tutti i disegni dell'uomo più divertente del mondo: *l'uomo di Conegliano*. Se volete che questo scempio non si ripeta più, cercate di sommergere la redazione di lettere e di disegni. Niente disegni volgari, grazie.

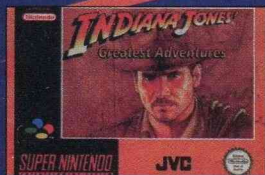
NEWEL® srl
computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 39.000 — L. 49.000 — L. 49.000 — L. 59.000 — L. 59.000 — L. 59.000

L. 59.000 — L.69.000 — L. 69.000 — L. 69.000

L. 79.000 — L.79.000 — OFFERTA — L.99.000

L. 119.000 — L. 119.000 — L. 119.000 — L. 129.000

L. 139.000 — L. 139.000 — OFFERTA — OFFERTA

NOVITÀ SUPERNINTENDO

PITFALL		OFFERTA
DEATH & RETURN OF SUPERMAN	L.	119.000
BIKER MICE FROM MARS	L.	129.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	L.	119.000
NHL HOCKEY '95	L.	119.000
JELLY BOY	L.	119.000
MANCHESTER UNITED	L.	119.000
THEME PARK	L.	119.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.	139.000
WOLWERINE	L.	139.000
HIGHTY MAX	L.	69.000
THE PAGE MASTER		NOVITÀ
DRAGON BALL Z 3	L.	139.000

"JOYPAD PROFESSIONAL"
OFFERTA L. 29.000

INTERFACCIA "PROGRAMMING"
PER JOYPAD L. 29.000

INTERFACCIA 5 JOYPAD
PER SNES L. 59.000

NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ

3DO SYSTEM + GIOCO	L.890.000
SEGA SATURN 32 BIT	OFFERTA
SONY PLAYSTATION	DISPONIBILE

L. 39.000

L. 59.000

L. 69.000

OFFERTA

DISPONIBILE

L. 129.000

BOTTA E RISPOSTA blues

Questo mese il Blues si tinge di subliminale... per avere le risposte alle vostre domande dovrete leggere la rubrica al contrario, ogni cosa scritta significa il suo opposto, ogni verità è menzogna, insomma, tutto come al solito. Accontentatevi del tono medioevaleggiante del linguaggio.

Uscirà mai per MD *The Death and the Return of Superman*? Quanti personaggi avrà *Street Fighter II* per Game Gear?

Power Ranger Rosso

Odo doglianza e rantolio dagli sbucciatasti della Capcom, consci che ingorgare il Gameghiar di dodici loschi messeri è invero impresa più ardua che tradire lo foco con lo vento. Ma confiederei nella pietade dello Magno Nostro Signore e con baldanza sccaccerei oltremare lo scoramento, tutti e dodici dovrebbero presenziare nella versione ultima. In proposito all'altra conversione per cui tu angui, solo messer tempo saprà favellare. Oppure Paddy, se te la senti di accontentarti.

È vero che la Nintendo ha ripreso in considerazione il CD ROM per SNES? Quando uscirà il famoso Commodore VIC 20? Quanto costerà?

Massimo Contino

Nulla è sicuro e niente è definito, ma all'orizzonte uno spiraglio si intravvede. Quello che posso dirti è che la Nintendo fida in considerazione un CD ROM per VIC 20, ma lo farà a singola velocità perché sennò l'utente medio non ci sta dietro a pompare con la manovella.

È vero che l'FX Converter è il miglior convertitore universale per SNES? Hai mai notato che nelle matrici di terzo e quarto ordine se si inseriscono gli elementi di una tabellina qualsiasi il loro determinante sarà sempre zero?

Giorgio "Archimede" Beggiora, Padova

L'unica (A)matrice che riconosco è la patria dei nobili bucatini, speciali senza necessità di arcani sortilegi elettronici e chip DSP. Soprattutto, pascibili dal giapponese come dal peruviano, in entrambi gli emisferi e in tutti e 5 i continenti senza bisogno di ausilio alcuno, né tantomeno di adattatori. Se tu ambi non a riempirti il ventre ma a godere delle immagini interattive in chiave cosmopolita, l'FX converter è cosa buona e giusta.

Desidererei sapere su quali numeri avete provato i seguenti giochi per Super Nintendo: *Populous, Desert Fighter, F1 Pole Position, Starwing*. Vorrei anche sapere se anche per gli anni passati avete fatto una raccolta di Help, e se sì come ordinarle e il loro prezzo (nada, niet nothing, la prima raccolta Help è del 94, NdR)

Dario

E adesso che faccio, ti dico i numeri romani? Tra le altre cose la mia collezione di Game Power non è così completa, qui dentro passa gente che preleva qualche copia perché dicono che per l'intestino siano una mano santa, e mi riesce difficile inferire sui metabolismi già tormentati. Quindi ti faccio rispondere da Stylz che non aspetta altro di sfoggiare la sua kultura (tzé, cosa da poco: I, XXVI, XXV però è Game Boy, XVI. Serve altro? NdStylz).

Egregia Redazione di Game Power, Uscirà mai una versione dell'Ultra 64 ufficiale italiana? Condividete la scelta della Nintendo di mettere in commercio l'Ultra 64 non integrata a un CD ROM e di fornire quest'ultimo come upgrade?

Renato "SSFIIT" Perini, Pescara

Non è propriamente una questione di minuti, ma una versione ufficiale dell'Ultra 64 dovrebbe fare la sua comparsa entro l'inizio del 97. Per quanto mi riguarda, la scelta del formato cartuccia inizialmente obbligatorio è condivisibile solo se uno lavora per la Nintendo, e la scusa del voler mantenere il prezzo basso non regge più di tanto. Il CD ROM è ormai installato in tre PC su cinque, e un lettore di media qualità (come quello del Mega CD ad esempio) non verrebbe a costare poi molto all'acquirente finale.

Quante volte osannate il vostro caporeda al giorno?

Simon the Sorcerer

Le variabili non mutano, le costanti sì. Traslitterando, il caporeda viene venerato da vestali meravigliose molto ma molto meglio di Red Fury ogni decade di minuto, e la sua forte mano timone del giornale e ineffabile indicatrice dell'uscio adito al non ritorno, riceve gli onori di ancelle limpide candide e pure adcirca ogni rintocco di pendola. Giammai gli diremo che piacere e dolore sono tutt'uno e che le pulzelle altri non sono che scarti del corpo redazionale omnio, ma essendo lui al comando al pian di sopra ne rimarrà all'oscuro di suo, gaudendo e tacendo e ignorando e soprattutto evitando di scassare le balle alla gente che fatica, mica lui.

Perché la Capcom non ha mai pensato di fare un picchiaduro con i mitici Cavalieri dello Zodiaco?

Antonio Panebianco

Non lo so e francamente sono contento di rimanere ignorante visto la simpatia che nutro verso i manga e gli anime in generale (eccetto quelli sexy, specialmente con gli alieni). Ma ti chiedo io, perché non ha pensato di farne uno con Sgarbi (scusate il termine) e i mitici minatori del Sulcis che pure senza palle di fuoco picchiano bello duro? Alle nostre querie, ahimé, non v'è risposta.

Vi volevo chiedere una cosa... ma è vero che Scarlet ha perso i capelli giocando a SSF2Turbo? E un'altra cosa... ma è vero che Trust è Andreotti sotto falso nome? E un'ultima cosa... è vero che Vordak si è innamorato di un sanguinaccio... E un'ultimissima cosa, poi non vi disturbo più... ma com'è che fate a vedere le immagini del gioco per Mega Drive sul Mecintosc? E l'ultimissima cosa, davvero, giuro... È vero che Stylz porta il 57 sbarrato di scarpe e che mangia soltanto focacce col tonno? E un'altra cosa...

Basta così, Gearloose! Ti abbiamo riconosciuto. Ciripao!

ASTROCOMPUTER

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Il Mese dell'Offerta

Consolle

SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	309.000
SUPER NES + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + DONKEY KONG COUNTRY	309.000
GAME GEAR + M. KOMBAT II	229.000
GAME GEAR + LION KING	259.000
GAME BOY + M. KOMBAT II	139.000
3DO + ROAD RUSH (o gioco a scelta) + MEGA RACE (o gioco a scelta) + DEMO	899.000
MEGA DRIVE + M. KOMBAT II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
MEGA DRIVE + S. STREET FIGHTER II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
GAME BOY + MARIO 1 + KEN SHIRO + GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO + GIOCO	1.089.000
NEO GEO CD + 2 JOYPAD + ART OF FIGHTING + ART OF FIGHTING II + SAMURAI SPIRIT + FATAL FURY SPECIAL + S. SIDEKICKS II + LAST RESORT	1.550.000
SEGA SATURN + SCART + VIRTUA FIGHTER	1.450.000
SONY PLAYSTATION	1.499.000

Giochi

SUPER NES	
POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
PITFALL	129.000
LION KING	129.000
EARTH WORM JIM	129.000
PUNCH OUT	109.000
DEMON CREST	129.000
STREET RACER	109.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	129.000
FIFA INT . SOCCER	89.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	125.000
SUPER FAMICOM	
FATAL FURY SPECIAL	119.000
SAMURAI SPIRIT	129.000
DRAGON BALL Z III	129.000
KIKI KAY KAY II	119.000
NBA JAM	99.000
PERFECT ELEVEN	TELEFONARE
MEGA DRIVE	
DRAGON	109.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
S. STREET FIGHTER II	115.000
MORTAL KOMBAT II	105.000
FIFA SOCCER 95	105.000
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
LION KING	59.000
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
SEGA SATURN	
GALE RASER	149.000
CLOCKWORK KNIGHT	129.000

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

SUPER NES	
Super Game Boy	119.000
Rise of Robots	129.000
Sonic Blastman II	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	119.000
Justice League	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Valkyrie	129.000
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
Stunt Race FX	129.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	129.000
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
JAGUAR	
Dragon	129.000
Bubsy	TELEFONARE
Brett Hull Hockey	TELEFONARE
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick Off 3	129.000
GAME BOY	
Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon II	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpsons II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
NEO GEO CD	
Samurai Shodown	109.000
Samurai Shodown II	139.000
The King of Fighter 94	119.000
World Heroes II Jet	129.000
Blue's Journey	99.000
Magical Lord	99.000
King of Monsters II	99.000
Karnov's Revenge	139.000

3DO	
Control Pad	89.000
Laser Gun	TELEFONARE
Crime Patrol	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
Cyberia	119.000
Gex	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	119.000
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
PGA Tour Golf	TELEFONARE
Samurai Shodown	119.000
MEGA 32 X	
Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom	129.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Stars Wars	129.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing	129.000
MEGA DRIVE	
Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
Blackthorne	119.000
NCAA Basketball Final Four	119.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000
GAME GEAR	
Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	TELEFONARE
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Lion King	TELEFONARE
Samurai ShoDown	TELEFONARE

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novità

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 79.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

SIDEWINDER (Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000

ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

MEGA 32X L. 349.000

VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER L. 1.450.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

Pag.21

MANIE GIAPPONESI

SAPEVATE CHE...

... Stanno per arrivare ben 4 giochi ispirati a Gundam? Tutti i particolari all'interno!

MANIE GIAPPONESI 2:

LA VENDETTA

Presto potrete giocare a Pachinko a casa vostra! Ma cos'è il Pachinko?

Pag.23

SOMMARIO

DAL BOOM AL CRACK?

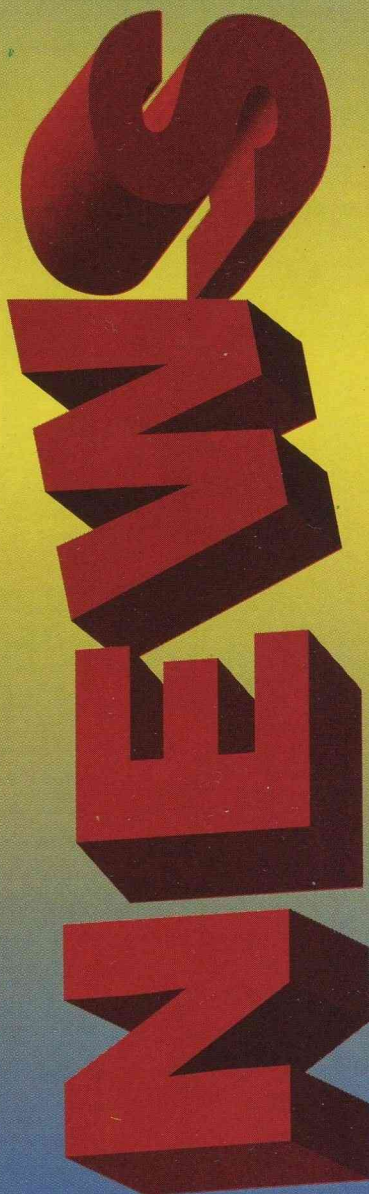
LA RECESSIONE E I VIDEOGIOCHI

Niente paura, il nostro passatempo preferito non è in crisi, ma i segnali provenienti da più parti hanno allertato molte software house qui nel Vecchio Continente. Cosa sta succedendo di preciso nel mondo dei videogiochi?

Se vi dovesse capitare di scambiare quattro chiacchiere con i direttori commerciali di qualche software house (yankee, nipponica o europea, non fa differenza: l'importante è che facciate riferimento al mercato europeo), non chiedetegli com'è andata l'ultima parte del 1994, quella coincidente con il periodo natalizio. La risposta, in 9 casi su 10, sarebbe "peggio del previsto: abbiamo sudato sette camicie per raggiungere livelli di vendita accettabili". Ci sono state delle eccezioni - Acclaim, Codemasters, in parte Nintendo e Virgin - ma in generale, l'anno passato ha segnato uno stop all'espansione di un mercato che fino a poco prima si era mostrato talmente attraente da calamitare l'attenzione di società quali Time Warner, Sony, AT&T e altri giganti dell'industria cinematografica e dell'elettronica di consumo che nulla avevano da spartire con i videogiochi. Non solo: in Inghilterra, il Paese europeo più all'avanguardia in tutti i settori del divertimento elettronico, oltre ad un deciso calo delle vendite del software e dell'hardware, si è aggiunto un calo delle vendite delle riviste di settore (dovuto in massima parte al sovraffollamento dello stesso). Quali sono le cause di questo arresto? I motivi principali sono tre: la saturazione del mercato, l'elevato costo delle cartucce e la mancanza di originalità dei titoli pubblicati. La prima causa è la meno preoccupante tra tutte: dopo tre anni nei quali le console a 16 bit hanno calamitato l'interesse dei videogiocatori, il MegaDrive e lo SNES sono entrati nella fase di maturità, ossia in quel periodo del loro ciclo di vita nel quale la crescita si arresta perché la quasi totalità degli appassionati ha già acquistato il sistema e molti giochi. L'attesa per le nuove macchine, abbinata alla speranza di trovare PS e Saturn ad un prezzo decente, ha dirottato i soldi degli acquirenti verso i materassi, in attesa di essere impiegati per l'acquisto di macchine superiori.
Secondo motivo: oggi una cartuccia per un 16 bit costa tanti soldi: è difficile trovare una novità a meno di 110.000-140.000 lire e questa cifra non può essere facilmente spesa da tutti. L'atteso calo dei prezzi dovuto all'introduzione del supporto CD non ha sortito gli effetti sperati perché i giochi su compact disk non offrivano poi tanto di più rispetto alle controparti su cartuccia, rallentando sia le vendite dei lettori CD che del software su dischetto d'argento. Non credo siano tanti i videogiocatori che abbiano acquistato un MegaCD dopo aver giocato *Tomcat Alley* e *Night Trap* o il 3DO dopo aver visto *Stellar 7* o *Way of the Warrior*.
Questa considerazione ci porta ad analizzare il terzo fattore di arresto, ossia la mancanza di originalità: il mercato pullula di picchiaduro e di platform-game tutti estremamente simili tra loro (a volte persino nell'aspetto estetico!) perché il genere tira, ma questo non vuol dire che l'appassionato debba comprarli tutti! Così, nella marea di cloni di sé stessi, naufragano anche titoli belli e originali come *Blackthorne*, *Super Punch-Out* e *MegaBomberman*. Di questa situazione si sono rese conto le software house migliori e sono corse ai ripari con una serie di rifacimenti di classici o con titoli che si rivolgono in gran parte ai vecchi giocatori perché hanno come protagonisti vecchie glorie ripescate all'ospizio (*Donkey Kong, Pac Man*). L'operazione spesso riesce, ma forse non ci sono davvero più idee nuove da sfruttare. Siete preoccupati? Non siatelo: comprate solo i titoli davvero meritevoli e vedrete che, anche a costo di uno sfoltimento, i videogiochi sopravviveranno a qualunque crisi. Si tratta di cominciare un processo di selezione naturale - ricordate Darwin? - e nei panni della Natura, stavolta, ci siamo noi.

PRIMAL RAGE SU SNES

Questa sì che è una bella notizia: il dinosaurico picchiaduro che ha spopolato in versione coin-op, grazie ad un'azzeccatissima operazione di marketing che ha sposato la jurassicomania con la violenza di *MK*, arriverà sui nostri SNES verso fine luglio. La grafica, punto di forza di questo gioco, sposa l'animazione stop-motion e la grafica digitalizzata e ha poco da invidiare a quella mitica di *Donkey Kong Country*.

Primal Rage, i dinosauri tornano sempre più cattivi.

Notizie dal MONDO

UN CONTROLLER DAVVERO INNOVATIVO

MVP JOYSTICK

Un joystick decisamente particolare per MD e SNES

Per la modica cifra di 50 dollari, circa 85.000 lire, negli USA potreste acquistare un nuovo modello di joystick, l'MVP Joystick. Questo comando è davvero speciale: oltre ad essere compatibile sia con il MegaDrive che con lo SNES, permette di muovere il personaggio anche in profondità (per i giochi che prevedono o prevederanno questa possibilità), di ruotare sul posto (ad esempio quando cercate di eludere l'intervento di un difensore in *NHL Hockey* dell'Electronic Arts) e di settare a proprio piacimento la cadenza di tiro del fuoco rapido. Queste caratteristiche, insieme ad altre che vi proporremo quando avremo sotto mano il simpatico accessorio, rendono l'MVP Joystick davvero unico nel suo genere.

MVP Joystick. Il controller definitivo?

UN NUOVO PICCHIADURO PER SNES

UN CONCORRENTE PER VIRTUA FIGHTER?

Forse no, data la limitata potenza dello SNES, ma comunque non si può mai dire...

La Argonaut Software, salita alla ribalta delle cronache (quando mi scappa una frase del genere mi sento tanto Aldo Biscardi) per il bellissimo *StarFox*, sta lavorando da circa sei mesi a *FX Fighter*, un gioco dove ci si picchia, realizzato con grafica poligonale, forse addirittura rivestita con texture mapping. Proprio come accade in *Virtua Fighter*, è possibile sconfiggere l'avversario succhiandogli tutta l'energia dalla barra oppure proiettandolo fuori dal ring dove si svolge il combattimento. Tra gli avversari, una decina circa, troverete donnegatto, demoni e pseudo-lottatori di sumo. Nei prossimi mesi vi offriremo una copertura estesa di questo titolo che già si presenta come estremamente succulento.

IL MIO REGNO PER UNA MAZZA!

BASEBALL DAL VIVO CON BATTER UP

Che cosa sarà mai la nuova periferica della Sports Sciences per SNES e MD?

Se avete mai provato un gioco di baseball su una console (o su computer) vi sarà capitato di pensare quanto meglio sarebbe il gioco se al posto del piccolo joypad aveste tra le mani una vera mazza da battitore. Basta pensare: per meno di 110.000 lire, la Sports Sciences vi offre la possibilità di impugnare una mazza lunga ben 70 cm. rivestita in soffice spugna azzurrina, perfettamente compatibile con un gran numero di giochi per SNES e MD, in primis i favolosi *Ken Griffey Jr.* e *World Series Baseball*. E così, invece che premere la croce direzionale o i tasti del joypad, dovrete simulare il movimento di un battitore, agitando il bastone per colpire la palla. Un accessorio insostituibile se amate il baseball!

Attenti a non distruggere lampade e suppellettili varie con il Batter Up.

DISTRIBUZIONE IN ITALIA

Buone notizie per i possessori di CD-I: da gennaio il software dedicato alla macchina multimediale della Philips verrà distribuito in Italia dalla Leader. La Leader ha una grande esperienza nel campo della distribuzione e sarà sicuramente in grado di svolgere un ottimo lavoro. Probabilmente il CD-I fino ad ora è stato un po' sottovalutato, speriamo che adesso le cose possano cambiare. Ancora incerto, invece, il futuro della distribuzione dei prodotti Sega in Italia. I responsabili Sega non confermano le voci riguardanti una probabile rottura degli accordi che legano la Sega alla Giochi Preziosi, ma non si sforzano neanche di affermare il contrario. Staremo a vedere.

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

A PROPOSITO DELLA PLAYSTATION

Problemi in vista per chi ha già acquistato il 32-bit della Sony

Playstation. A settembre avremo in Italia la versione ufficiale?

Al recente CES di Las Vegas i responsabili della Sony hanno dichiarato che le varie versioni della PlayStation saranno incompatibili. Ovvero i giochi e i vari accessori della versione giapponese funzioneranno solo e soltanto con le macchine giapponesi. Questo vuol dire che se avete già comprato una PlayStation vi ritroverete in ogni gioco quei fastidiosi e incomprensibili ideogrammi. Ma non preoccupatevi, visto i precedenti è altamente probabile che prima o poi inventino qualcosa per aggirare anche questo ostacolo.

UNO SPARATUTTO PER IL SATURN

Sega ha da pochi mesi cominciato la programmazione di *Keio Flying Squadron 2* per Saturn, uno sparatutto con grafica di gusto "manga" molto demenziale, in pratica la risposta a *Parodius*. La versione Saturn includerà numerosissimi livelli di parallasse, tonnellate di sonoro digitalizzato e sprite giganteschi. E tutta la giocabilità e la pazzia di questo mondo...

Un'immagine di Keio Flying Squadron in versione MCD.

TITOLI GB COME SE PIOVESSE

SETTE GIOCHI NUOVI PER GAME BOY

Almeno, sono sette quelli che vi presento in questo articoletto...

La T*HQ è davvero molto attiva in questo periodo: oltre a lavorare a numerosi titoli per SNES, sta completando ben cinque giochi per GameBoy, tutte conversioni, meno Akira, di giochi di successo dell'Electronic Arts. *PGA European Tour* è una splendida simulazione di golf: la versione per MegaDrive, come detto dell'EA, era un vero capolavoro e non vedo perché non debbano fare un ottimo lavoro anche sul piccolo GB. Anche *Shaq-Fu* è oggetto di conversione e dovrebbe uscire verso marzo. La conversione è molto fedele alla versione SNES, e questo è bene, ma i personaggi restano pochini, e questo è meno bene. *Michael Jordan: Chaos in the Windy City* (data di uscita: febbraio-marzo) vi metterà nei panni dell'ex-stella dei Chicago Bulls in un platform ricco d'azione e di palloni da basket, mentre *Urban Strike* è la risposta agli snob MegaDriver che pensano che il favoloso shooter dell'EA (ancora loro!) sia una loro esclusiva. Infine l'ultimo titolo della T*HQ è l'attesissimo *Akira*, il gioco ispirato alle avventure dell'omonimo personaggio a New Tokyo: platform, guida, sparatutto sono i generi che trovate miscelati in questa splendida cartuccia. *NHL Hockey* rappresenta il debutto della splendida saga ghiacciata dell'EA su GB: verso aprile potremo pattinare, tirare, passare e picchiarci con i pattini ai piedi nel campionato professionistico nord-americano. Chiudiamo con una conferma: il *Re Leone* ruggirà presto, diciamo verso fine febbraio o al massimo inizio marzo dovreste essere in grado di giocare una fedelissima conversione del titolo disneyano che ha già mietuto successi su MD e SNES.

LA PESCA NEI VIDEOGIOCHI

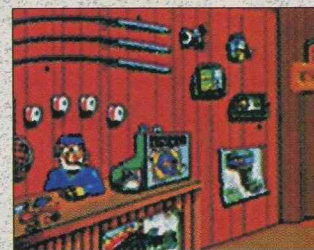
AZIONE? VELOCITÀ? EMOZIONI? MADDECHEAÒ?

Lo sport più noioso del mondo - per me - sta spopolando su console

In questo periodo negli USA e in Giappone stanno vedendo la luce numerosi giochi dedicati alla pesca di lago e di fiume. Essi sono poco equilibrati psichicamente, del resto condiscono la pasta con il ketchup (gli yankee) e guidano dalla parte sbagliata (i japponesi) quindi non fanno testo. Ora non so se voi siate tra coloro che impazzivano per le avventure di Sampei e quindi sbaviate per lombrichi, lenze del 19 e piombini da fondo, ma se, come me, pensate che la pesca sia un'attività noiosa e crudele al pari della caccia, forse vorrete zompare a pié pari oltre questo articoletto. Io, purtroppo, ho deciso di scriverlo e quindi beccatevi la presentazione di tre titoli dedicate ad amo e lenza.

Bass Tournament Of Champions vi farà pescare per il solo divertimento (?) di farlo o per guadagnare tanti soldini in uno dei tornei delle tre categorie presenti. Più pesci pescate, più soldi guadagnate e migliore sarà l'equipaggiamento che potrete acquistare. Il gioco, della ASC, sta spopolando in America dove i commenti lo descrivono come "pieno d'azione e di strategia". Che devo dirvi? La sola idea di passare delle ore davanti allo schermo in attesa di qualche pollo che abbocchi mi stimola quanto farebbe una damigiana di camomilla...

La Hot-B ha invece prodotto un poderoso 16 mbit intitolato *Bassin's Black Bass* (ah, dimenticavo: Bass significa branzino, o giù di lì - e così abbiamo fregato anche quei poveri pisquani che dicono che da Game Power non imparate alcunché) e, come nell'altro gioco presentato, vi iscriverete a delle competizioni (ce ne sono 4), partendo da quella inferiore e proseguendo per le maggiori se vi piazzerete tra i primi tre. Acquistate la migliore attrezzatura disponibile e usatela contro boss dotati di laser e fucili al plasma. Scusate, per un errore della regia è andato in onda un brano di *Contra Hard Corps*. Insomma, muovetevi su di una barchetta fino a che non trovate dei pesci (ce ne sono di otto specie) e poi tirateli su. Facile, no?

Infine *Bass Masters Classic* della T*HQ aggiunge alle opzioni descritte nei due precedenti titoli una prospettiva in 3D che vi permette di vedere i pescioloni nuotare sotto di voi, di seguirli con la canna e di beccarli quando meno se lo aspettano. In più potrete anche scegliere il vostro rappresentante su schermo tra una rosa di, beh non so quanti siano di preciso, ma non sono pochi i pescatori/trici nei panni dei/le quali potrete calarvi. Sceglietene uno della vostra misura.

Bass Masters Classic

Bassin's Black Bass

Bass Tournament Of Champions

ACCORDO ATARI-VIRTUALITY

IL GIAGUARO VIRTUALE

Entro ottobre sarà pronto il sistema di VR per la console dell'Atari

Virtual Jaguar

La notizia è ufficiale: Atari e Virtuality hanno raggiunto un accordo per realizzare una serie di periferiche (casco con visore e comandi speciali) da connettere al Jaguar per immergere i possessori del micio nel favoloso mondo della Realtà Virtuale. Jon Waldern, presidente della Virtuality, una delle società leader nel campo delle applicazioni ludiche della VR, ha affermato che "il Jaguar è la macchina ideale per sperimentare la Realtà Virtuale in casa propria: è l'unico sistema a 64 bit attualmente sul mercato e la sua potenza è talmente grande da permetterci di convertire fedelissimamente i nostri successi da sala-giochi". Sam Tramiel, presidente dell'Atari, ha confermato che il prezzo del sistema, la cui qualità sarà estremamente simile a quella del modello 2000 da sala, sarà inferiore a 200 dollari, meno di 325.000 lire.

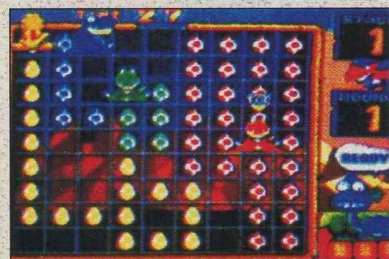
VE L'AVEVAMO DETTO...

...Che la Hasbro, nota industria americana produttrice di giocattoli, aveva in fase di sviluppo un sistema di Realtà Virtuale a basso costo, ricordate? Ebbene, sembra che la Hasbro abbia raggiunto un accordo con una società nipponica per costruire su licenza e distribuire l'innovativo sistema in Giappone. Attenzione: questo sistema VR NON sarebbe il Virtual Boy.

Il Virtual Boy della Nintendo.

HARAPEKO BAKKA

SNES • MAGIC

Questa cartuccia dal titolo pressoché impronunciabile contiene un puzzle-game le cui modalità di gioco sono a dir poco oscure: manovrando Bakka, un coloratissimo dinosauro, dovrete riempire una scacchiera di uova mentre altri simpatici rettili cercano di fare lo stesso. Detto così sembra tutto molto oscuro, e anche molto stupido, ma si sa che spesso la descrizione di un puzzle-game risulta oscura, e anche molto stupida, fino a quando non si prova a giocare. Quindi, prima di ballare sulla tomba di *HB* aspettate di leggere almeno una recensione. Otto mbit di gioco - e possibilità di divertirsi anche in quattro, il tutto a partire da fine gennaio. Ehi, ma è ora!

Le uova dei dinosauri come i mattoncini di Tetris e i fagioli di Puyo Puyo?

PUZZLE DAMA

SNES • KONAMI

Il mese scorso vi ho mostrato le prime immagini di un puzzle-game della Konami per PS che userà i personaggi di Twin Bee. Lo stesso gioco, che tra l'altro è una conversione di un hit da sala, apparirà anche su SNES con un paio di modifiche qua e là. La prima, e più insignificante, è che al posto di astronavine, dovrete allineare orsacchiotti dello stesso colore: qualora riusciate a eliminare due o più gruppi da tre orsacchiotto in un colpo solo getterete nel campo dell'avversario dei pezzi particolarmente complessi da eliminare (dovrete infatti eliminare i pezzi "regolari" posti al di sotto di quelli speciali per sbarazzarvene). Altra differenza è che gli avversari che si affrontano sono i protagonisti di Tsuyoshi, una popolare serie animata nipponica. 'Nuff said, so let's talk something diff'rent!

La tipa a sinistra sembra Lilli Gruber con i capelli blu. Il gioco dovreste già trovarlo nei negozi

MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN

MCD • SONY

Nonostante alla Sony non siano stati in grado di darci informazioni sulla data di uscita di questo titolo (previsto, sembra anche per MD e SNES), non posso fare a meno di mostrarvi un paio di immagini del gioco, e la ragione è estremamente semplice: il gioco promette troppo bene! Si tratta di un mix tra un picchiaduro a scorrimento e un'avventura dinamica. La grafica è molto bella e sembra che anche la giocabilità sia su ottimi livelli. Insomma, alla Psygnosis (che sta curando la realizzazione del gioco) hanno deciso di dimenticare del tutto il lavoro fatto con Dracula. Speriamo che lo abbiano dimenticato sul serio...

Un'immagine in esterni...

...e una in interni.

PHANTASY STAR IV - THE END OF THE MILLENNIUM

MD • SEGA

È ufficiale: dopo un bel po' di mesi di tentennamenti, Sega of America ha deciso di pubblicare la versione "tradotta" di *PSIV*. La notizia, accolta col dovuto clamore dagli appassionati di GdR d'oltreoceano, non mancherà di accendere notevoli entusiasmi anche da queste parti, dato il crescente interesse che questo genere incontra in questo periodo. Hanno ragione di gioire, i cari giocatori: il gioco è immenso, ben 24 mbit e più di 50 ore di gioco, gli enigmi sono numerosissimi e perfettamente strutturati e la grafica che accompagna il giocatore sia negli spostamenti che nei combattimenti è superlativa. Peccato che i combattimenti siano a turni e non in tempo reale, ma cosa volete farci, a me piace Zelda... Il gioco uscirà negli USA a metà febbraio.

Phantasy Star IV sarà il GdR dell'anno su MD, potete scommetterci!

Ecco un'immagine delle battaglie che dovrete affrontare. Cominciate a prepararvi spiritualmente.

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

ZETA
L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

GAME power
La rivista per la tua console

Game Power e Zeta sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del Miglior Gioco del 1994. Come lettori di Game Power e Zeta avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco, per computer e/o console, merita il prestigioso titolo di Gioco dell'Anno 1994.
Vi proponiamo le 5 nomination tra cui potrete scegliere il titolo che secondo voi merita la palma d'oro. Vi ricordiamo che il titolo di Gioco dell'Anno spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti al divertimento elettronico.

VOTATE NUMEROSI! SOLO COSÌ FARETE VINCERE IL VOSTRO GIOCO PREFERITO!

Istruzioni per l'uso: barrate una casella, tagliate, o fotocopiate, la pagina, piegatela in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivete il vostro nome, cognome e indirizzo, incollate il francobollo e imbucate.

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

COMPUTER

- ❑ Little Big Adventure
- ❑ Master of Magic
- ❑ Magic Carpet
- ❑ System Shock
- ❑ Tie Fighter

CONSOLE

- ❑ Earth Worm Jim
- ❑ NBA Jam
- ❑ Mortal Kombat 2
- ❑ Secret of Mana
- ❑ Donkey Kong Country

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

Mittente

Nome..

Cognome..

Via..

Città..

Incolla qui il francobollo

STUDIO VIT
via Aosta, 2
20155 Milano

GAME power

La rivista per la tua console

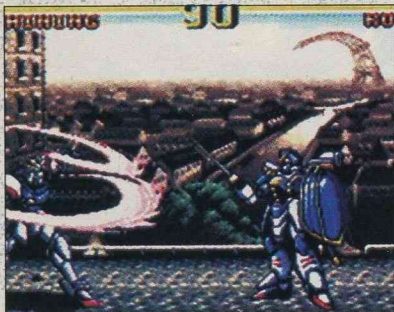
VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

IL BUON GUSTO TRIONFA

Una delle voci che circolavano con più insistenza negli USA fino a poche settimane fa, quella che dava per certo l'inizio della programmazione di un gioco dedicato a O.J. Simpson, l'ex-campione di football caduto in disgrazia, è stata smentita: sembra proprio che nessun gioco sfrutterà la vicenda di Mr. Simpson. Ragazzi: a tutto c'è un limite!

G GUNDAM

SNES • BANDAI

Verso l'inizio del mese di febbraio dovrebbe uscire in Giappone un picchiaduro a incontri ispirato alle serie animate di Gundam. Mi par di sentire le vostre urla di gaudio, esplosione di gioia per un titolo "serio" dedicato a Gundam dopo l'innumerevole sequenza di giochi in stile Super Deformed. Il gioco, poi, non è nemmeno il classico aborto ingiocabile e squallidino rimpinguato da una grafica più o meno convincente ma comunque ispirata al manga o all'anime ma un vero beat'em up one-on-one con ben dieci Mech pronti ad affrontarsi all'ultimo liquido lubrificante. Da notare che i robot subiscono danneggiamenti durante gli scontri e portano i segni dei colpi ricevuti anche nei match successivi, "indossando" armature ammaccate e prive di alcuni pezzi. Meraviglioso! Per finire, sappiate che sono presenti sia uno Story Mode nel quale il giocatore può scegliere il proprio eroe tra cinque Mech disponibili, o la sfida a incontri singoli con ben dieci robot da selezionare.

Chi ha piegato la Torre Eiffel? Guardate che poi Dupont si incavola...

Gundam: ho già l'acquolina in bocca.

MOBILE WARRIOR GUNDAM

SNES • BANDAI

E visto che sono generoso, voglio presentarvi anche il secondo gioco della Bandai ispirato a Gundam & C. Questa volta si tratta di una sorta di war-game in cui dovrete conquistare e difendere lontane colonie da decine di altri robottoni incavolazzatissimi. Lo schema d'azione prevede i classici turni durante i quali ciascun giocatore compie le proprie mosse che possono essere di movimento, di attacco e di difesa, il tutto a suo piacimento dato che l'unica limitazione è costituita dalla quantità di energia a sua disposizione. Il gioco, molto appetibile anche graficamente, dovrebbe uscire tra la fine di febbraio e l'inizio di marzo.

La grafica, anche se miniaturizzata, è molto attraente.

SIDE POCKET SPECIAL EDITION

MCD • DATA EAST

Amo la Data East: le sue versioni di *Super* e *Mega Turrican* mi hanno fatto divertire per mesi e anche il suo *Side Pocket*, simulazione di biliardo, è uno dei migliori titoli del suo genere. Capirete allora come l'annuncio della versione MCD di *Side Pocket* mi renda felice: il gioco, tuttavia, non ha tratto eccezionali giovamenti dal fatto di essere stato piazzato su un capiente CD. Sono solo state aggiunte numerosissime sequenze in FMV che presentano gli avversari che oseranno incrociare la stecca con voi e le località in cui avvengono le sfide. Attendetelo per fine febbraio.

Side Pocket per Mega CD avrà delle belle sequenze in FMV.

THE GREAT BATTLE IV

SNES • BANPRESTO

Mio Dio no! Non un altro gioco con Gundam... E invece sì: *TGB IV* è il terzo gioco che vi presento questo mese che vede come protagonista, anzi, tra i protagonisti, il più famoso tra i robot d'assalto nipponici. Insieme al V2 Gundam troviamo Rider Zo, Ultraman Powered e Roa, il droidino star di numerosi titoli della Banpresto. L'azione proposta è un sano e salutare gioco di combattimento a scorrimento orizzontale a mani nude - jeez... ad armature nude - e con armi varie per sconfiggere alieni grandi e piccoli. Alla fine di ciascun livello la scena cambia per mostrare due enormi mecha impegnati in un match che si svolge in stile picchiaduro uno contro uno. Il gioco dovrebbe essere già disponibile nei negozi.

Una scena dei combattimenti normali...

... e una da quelli in formato famiglia

ATTACCO IN CITTÀ

Se possedete uno SNES e invidiate ai vostri "cugini" Mega Driver il bellissimo *Urban Strike*, ho una bellissima notizia per voi: la THQ sta per pubblicare - diciamo verso la fine del prossimo agosto - la versione dello sparatutto/strategico dell'Electronic Arts per il vostro 16 bit Nintendo. La grafica dovrebbe essere leggermente migliorata, e anche il sonoro, mentre la giocabilità resterà immutata. Go ahead THQ!

Urban Strike per Mega Drive.

SEAQUEST DSV

SNES • T*HQ

In America c'è un programma televisivo nel quale si narrano le mirabolanti avventure di un team di scienziati e uomini d'azione impegnati a mantenere la pace in una serie di insediamenti sottomarini costantemente minacciati da una serie di insidie così lunga da richiedere al sottoscritto il pagamento dello straordinario per elencarle tutte. Nel gioco avrete a disposizione diversi mezzi per esplorare le profondità dei mari e sconfiggere le unità avversarie che attaccano le vostre postazioni, ma c'è di più: questo gioco non è solo uno sparatutto ma una vera avventura nella quale dovrete saper selezionare il veicolo e la "ciurma" adatta per affrontare ciascuna situazione. La cartuccia, da 16 mbit, emergerà dalle profondità oceaniche verso marzo/aprile prossimi e, dato che le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte, aspetteremo tutti con il fiato sospeso. Un bel respiro...

Ma chi non sa nuotare come farà a giocare con SeaQuest DSV? Con la ciambella?

BREAKTHRU

GB • SPECTRUM
HOLOBYTE

Dal creatore di *Tetris* arriva un puzzle-game del tutto innovativo: distruggete un muro di mattoncini piazzando delle bombe e lanciando missili e cercando di evitare oggetti particolarmente resistenti che vi fanno perdere tempo. Alla fine di ciascun livello potrete godervi una simpatica scenetta ambientata in una delle numerosissime locazioni che fanno da sfondo al gioco: Londra, New York, Mosca e tante altre. Naturalmente, trattandosi di abbattere muri, non potevano mancare città sedi di "muri" famosi, quali Berlino e Pechino tra gli altri. Alexey Pajitnov ha realizzato un altro hit?

La colonna sonora dovrebbe essere dei Pink Floyd o dei Queen.

MASKED RIDER ZO

MCD • SEGA

In perfetto stile *Dragon's Lair*, ecco giungere *Masked Rider Zo*, un gioco il cui omonimo protagonista deve difendere gli abitanti di una serie di città dagli attacchi di svariati buzzurri. I comandi a disposizione vi permettono di parare i colpi dei nemici, di sferrare pugni e di calciare, ma non pensate di trovarvi di fronte al solito picchiaduro: come in *D'sL* qui c'è tutta una schiera di sequenze filmate e digitalizzate "preconfezionate" e accederete a ciascuna di esse dopo aver dato l'input con il joypad. I livelli sono abbastanza numerosi ma il gioco, nonostante la grafica super, potrà interessare poche persone che non siano appassionate dello schema di gioco "schiaccia il pulsante al momento giusto e vedi quello che succede". Fuori per febbraio.

Anche se un po' pixellosa e non eccessivamente colorata, la grafica di KRZ è davvero apprezzabile

DEZAEMON

SNES • ATHENA

Stufi di comprare giochi che vi durano quanto un sorbetto al limone? Beccatevi questo *Dezaemon*, uno shooter a scrolling verticale che comprende anche un vero construction kit per crearvi tutti gli sparatutto che volete! Provate solo a pensare: amate *Xevious*, avete lo SNES e *Xevious* non esiste su SNES. Che fare? O vi mettete a piangere o comprate *Dezaemon* e ve lo costruite. Fabulozo! Potete disegnare tutti gli sprite, amici e nemici, boss, fondali, definire gli schemi di attacco dei nemici, i proiettili da loro sparati, persino lo schermo dei titoli e quello dei punteggi più alti. E poi componete la musica, i colori li scegliete voi... Insomma, se il gioco non vi piacerà sarà solo colpa vostra. Logicamente, la cartuccia è provvista di una batteria per salvare le vostre creazioni e comprende anche un gioco bell'e pronto da gustare. Il prezzo di questo titolo, che uscirà verso agosto prossimo, sarà più elevato di circa il 20% ma potrebbe davvero valere la pena acquistarlo. Speriamo solo che per usarlo non saremo costretti a imparare il giapponese...

Comprare giochi? E perché non costruirli da sé?

Dio, che brutto che è questo qui!

TEAM PLAYER

Sembra che sarà questo il nome del nuovo adattatore che permetterà a ben otto giocatori di affrontarsi, sul MegaDrive, in una marea di giochi sportivi appositamente realizzati. In realtà un'autorevole rivista statunitense avanza l'ipotesi che il Team Player sarebbe addirittura compatibile con i giochi già usciti, ma noi non abbiamo ancora ricevuto conferma ufficiale.

DAZE BEFORE CHRISTMAS

MD/SNES • SUNSOFT

Natale, festa cristiana o rito pagano? Celebrazione della natività di Cristo o della validità delle carte di credito in tutto il mondo? Mentre lascio le risposte a queste domande a teologi e negozianti, colgo l'occasione per ricordarvi che, se anche il 25 dicembre è passato, il Panzone Barbuto resta attuale grazie a questo bel platform della Sunsoft. 'O Chiattone è stato abbandonato dai suoi nani costruttori di giocattoli e dovrà consegnare tutti i regali da solo per ben 24 lunghi livelli. Dovrete aiutarlo a superare trappole e infamità varie (Ape, mi fai usare qualche volta il termine nefando o nefandezza?) per rendere felici i bambini di tutto il mondo. E saranno felici anche alla Sunsoft se voi comprerete questo gioco. Ma no, aspettate la recensione che è meglio...

Nel gioco troverete anche delle sezioni sparatutto a scorrimento orizzontale

HISSATSU PACHINKO COLLECTION

SNES • SUNSOFT

Il Giappone, che grande Paese! Hanno inventato la cucina giapponese, lo SNES, il Saturn, la PlayStation, la J-League, il walkman... Hanno inventato anche il Pachinko, vera e propria passione per milioni di sudditi dell'Imperatore. Il Pachinko altro non è che una sorta di flipper senza "palette" nel quale il giocatore lancia sul piano di gioco verticale una serie di palline che, attraverso degli stretti passaggi, raggiungono il fondo e si imbucano in vari pertugi, aggiudicandosi, se sono fortunati, dei premi di varia natura. L'intervento umano, in pratica, si limita all'introduzione delle palline a alla preghiera che gli Dei imprimano alle sferette la giusta direzione. Un bello spunto per un videogioco, vero? Beh, alla Sunsoft credono di sì e hanno creato questo *Hissatsu Pachinko Collection* - uscita prevista per febbraio - che contiene numerosi piani di gioco attraverso le insidie dei quali dirigere le palline. Che grande Paese, il Giappone!

Pachinko, un flipper senza palette: un po' come un'automobile senza volante...

Uscite

ARRIVI • PARTENZE • RITARDI

PROSSIMAMENTE SU PLAYSTATION

Vi proponiamo l'elenco pressoché completo dei giochi in uscita nei prossimi mesi per la nuova console Sony. Attenzione: oltre a questi, altri giochi sono in arrivo e le date di uscita potrebbero sempre mutare.

Fine gennaio 1995:

Gioco	Software house
Motor Toon Grand Prix	SCE
Mahjong Station Mazin	Sunsoft
Mahjong Goku	EA Victor
Let's Take The A-Train IV	Artdink
Pachislot Hunter	Forum
Twinbee Puzzle Ball	Konami
King's Field	From Software
Twin Goddess	Polygram
Cosmic Race	Neorex
J. Powerful pro Baseball '95	Konami
Hamlet	Panther Soft.
Kouma Hunter Line	Asmik
Tama	Time Warner
Victory Zone	Sony
Falcata	Gust
Rayman	Ubi Soft
Kileak The Blood	SCE
Raiden Project	Seibu Kahiatsu
Geom Cube	Tecmo
Cyber Sled	Namco
Philosoma	SCE
Starblade Alpha	Namco
Myst	Sunsoft

Aprile 1995

Gioco	Software house
Formation Soccer	Human
Kowloon's Gate	Sony
Arc The Lad	Sony
Gorgeous Mahjong	
Warrior	Jaleco
Pie Limited	Jaleco

Twin Goddess. Picchiaduro.

Falcata. GdR.

Pie Limited. Puzzle cum femmine.

Myst. Avventura mitica!

Kouma Hunter Line

IL RITORNO DEL GALLO

La Infogrames sta per terminare il lavoro di programmazione di *Asterix 2*, gioco di piattaforme che ci farà tornare a giocare con il simpaticissimo gallico frutto della fantasia di Goscinny e Uderzo. Il gioco, che potrebbe essere intitolato *Obelix*, in omaggio al grasso (grasso? Chi è grasso? NdObelix) amico di Asterix, dovrebbe uscire per fine marzo per i vostri SNES mentre ancora nulla si sa di una versione MD.

Asterix in versione SuperNes

ART OF FIGHTING 2

SNES • TAURUS

Lo so, lo so che ormai con tutte le immagini dei giochi per nuove console che si vedono in giro, poligoni e frattali, shading e rendering, la cara vecchia grafica in bitmap non la cura più nemmeno la Croce Rossa, ma - orsù! - fate uno sforzo e date uno sguardo alle foto di *Art Of Fighting 2* per SNES. Cucinato dalla Saurus, il gioco sembra essere una conversione molto vicina all'originale per Neo Geo, tanto nella grafica - molto positiva e comprendente fior di zoomate - che nella giocabilità. I personaggi manovrabili dovrebbero essere nove, più uno (o due?) boss finali non selezionabili. A meno che non esca qualche succoso cheat-mode per sceglierli... Per il resto è tutto come al solito: stendete i cattivi capitanati da Geese Howard a colpi di palle di fuoco e rutti. La data di uscita è oggi, cioè a inizio febbraio. Ciao, io scendo a comprare *AOF2*!

Eiji cerca di affettare la piccola Yuri.

Chi ha chiesto del fuoco?

MICKEY'S TOKYO DISNEYLAND ADVENTURE

SNES • TOMY

Dopo le proposte Capcom e quella Sony arriva quella Tomy, ma non è che le cose cambino poi tanto. Ottima grafica, avversari carini da eliminare e ambientazioni tenere come una forma di gorgonzola. La vera novità sta nel fatto che Topolino ha a sua disposizione dei palloncini da usare come armi, mongolfiere, trampolini e chissà in quanti altri modi. Scopo del gioco è riunire i suoi amici sparsi per le varie attrazioni della Disneyland che sorge nella capitale giapponese, sfuggendo alle insidie che l'immancabile Pietro Gambadilegno e la sua cricca gli tendono. Il gioco, da 16 mbit, dovrebbe uscire per fine gennaio.

THE SMURFS

MD/MCD/GG E MS! • INFOGRAMES

Avete letto bene: il prossimo gioco della Infogrames, The Smurfs, uscirà anche in versione MS! Era un bel po' di tempo che non accadeva una cosa simile... Ma veniamo alla descrizione di questo titolo: si tratta di un gioco di piattaforme con oltre 20 livelli che sono imbottiti di insidie naturali e di trappole messe in giro dall' immancabile (in un gioco dedicato ai Puffi) Gargamella. Saltate alla ricerca di power-up, eludete gli attacchi avversari, trovate la strada giusta e il gioco è fatto! La versione MCD si avvarrà anche di ottime ed abbondanti schermate animate introduttive. *The Smurfs* uscirà verso metà febbraio.

Oroscopo

SEGA

Sega sta già pensando ad un'espansione hardware per incrementare le capacità del Saturn: la nuova unità, dalle spettacolari ma ancora ignote specifiche tecniche, potrebbe essere terminata per la metà del 1996.

ACCLAIM

La versione home di *MKIII*, che conterrà molti personaggi "bestiali", uscirà, oltre che sulla PlayStation, anche sui sistemi a 16 bit. Le versioni SNES e MD dovrebbero pesare rispettivamente ben 32 e 40 mega-bit. Sono previste anche versioni per MD32 e MegaCD.

CAPCOM

I creatori di *SFII* porteranno entro pochi mesi (sei o sette) sulla nuova console Sony una lunga serie di successi: *DarkStalkers*, *X-Men* (realizzato dallo stesso staff che ha curato il beat'em up con Ken e Ryu), *SFII: The Movie* e *Super Slam Masters*.

NINTENDO

La casa giapponese ha fatto filtrare qualche notizia sui primi giochi che usciranno per Ultra 64: *Super Mario V* (sei mesi dopo il lancio della macchina, circa), *Ultra Mario Kart* (fine 1996). La Square starebbe lavorando a *Secret Of Mana*, *Chronotrigger II* e *Final Fantasy* e la Konami ai seguiti di *Castlevania*, *Contra* e *Sparkster*. La Taito sta convertendo per Ultra 64 *Operation Wolf 3*, *Kaiser Knuckle* e *Darius Gaiden* mentre la LucasArts sta lavorando a un gioco *Doom*-style con i personaggi di *Star Wars*. E che cosa ne dite di una nuova trilogia di "Guerre Stellari" per il 64 bit della Nintendo? Le notizie ora riportate non sono ancora ufficiali ma vi daremo presto delle conferme.

INTERPLAY

Clayfighter 2: Judgement Clay dovrebbe arrivare nei prossimi mesi - circa 4 o 5 - anche sui vostri adorati MegaDrive. Alla sede USA della Interplay non confermano ma nemmeno smentiscono...

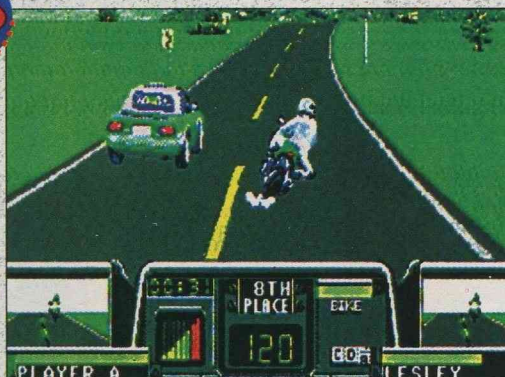
CONSOLE A 32 BIT

Sono già in fase di programmazione i seguiti di due tra i migliori giochi usciti finora per Saturn e PlayStation: si tratta di *Ridge Racer 2* e di *Clockwork Knight 2*.

Motori

ROAD RASH III

MD • ELECTRONIC ARTS

Signore e signori buonasera. Questa sera, sugli schermi dei vostri MD trasmetteremo *Road Rash III*, terza puntata della famosissima serie dell'Electronic Arts. La trama: a bordo di motociclette velocissime, dovrete compiere un vero e proprio giro del mondo cercando di arrivare prima degli altri piloti e, se non ce la fate con l'acceleratore, provateci con cazzotti, colpi di mazza e di catena, non ci sono regole in questa corsa frenetica. Anzi, le regole ci sono ma dovrete permettere ai poliziotti di acchiapparvi per essere costretti a rispettarle. Le corse si svolgono in tutto il mondo e anche l'Italia è degnamente rappresentata, insieme a Germania, Kenya, Inghilterra, Giappone, solo per citare qualcuno dei circuiti presenti. La grafica è migliorata rispetto al passato ed è ora ancora più fluida e dettagliata e si avvale di schermate digitalizzate che ricordano, da lontano, quelle della versione per 3DO. Lo schema di gioco è esattamente lo stesso delle due precedenti versioni, ma questo non è troppo male dato che *RR1* e *2* erano altamente positivi. Da notare che il gioco, che uscirà a fine marzo, potrà essere "gustato" da due giocatori in simultanea grazie allo split-screen.

Road Rash III: qui non serve il casco ma un'intera corazza.

SUPERMAN SUL MEGADRIVE

***The Death and Return of Superman*, il buon picchiaduro a scorrimento della Sunsoft, sta per arrivare sul MegaDrive. Se stavate aspettando un gioco in stile *Final Fight* e *Spiderman and Venom in Maximum Carnage* vi aveva lasciato un po' tiepidini, questo è il titolo che fa per voi!**

The Death and Return of Superman.

Sport

LOONEY TUNES BASKETBALL

SNES • SUNSOFT

Cosa si ottiene se in un gioco di basket due-contro-due al posto degli atleti di NBA Jam si piazzano Gatto Silvestro, Titti, Wil Coyote, Daffy Duck, Bugs Bunny e tutti gli altri protagonisti dei cartoni animati della serie Looney Tunes? La risposta esatta è *Looney Tunes Basketball*, pallacanestro da strada nella quale i succitati personaggi cercano di infilare la palla in un canestro, non dimenticando di commettere falli, scorrettezze e di poter stendere il rivale con fantasiose magie. Si potrà giocare anche in due e forse persino in quattro con questa cartuccia, ma non prima di marzo, data prevista per la sua uscita.

Silvestro in difficoltà in un terzo tempo.

WORLD PK SOCCER

COIN-OP • JALECO

L'ultimo coin-op della Jaleco è una vera chicca per i calciofili. Provate ad immaginare la scena: dopo aver indossato tuta e scarpette bullonate, scendete con gli amici dicendo alla mammina "Vado a tirare quattro calci ad un pallone". E così, mentre la vostra ignara, speranzosa genitrice si culla in pensieri del tipo "finalmente lontano dai videogames, a correre in un prato all'aria aperta", voi siete alla cassa della sala-giochi sotto casa per farvi cambiare un foglio da 5.000 in gettoni, gettoni che userete per giocare a *World PK Soccer*, ultima fatica della Jaleco. Se questo gioco fosse un semplice titolo calcistico, mai sarebbe assurto alle glorie di questa sezione, notoriamente dedicata al software home, ma *WPKS* è davvero particolare: sfiderete il computer in una serie di calci di rigore, ma invece di smanettare un joystick dovrete tirare calci veri ad una sorta di pallone imbottito. Il computer, in base alla forza e alla direzione impresse dal vostro calcio, farà partire un tiro i cui effetti saranno mostrati su schermo. Corre voce che Matarrese abbia prenotato una decina di questi aggeggi in previsione dei prossimi Mondiali...

Franco Baresi impegnato in allenamento.

BATTLE SOCCER 2

SNES • BANPRESTO

BS2 è un gioco di calcio che vede, tra i giocatori, eroi e cattivi delle serie di Ultraman e Kamen Rider, oltre al già citato (questo mese è la quarta volta!) Gundam e ai suoi nemici. I vari robottini possono essere miscelati come vi pare per formare le squadre più assurde del mondo, anche se l'Inter di quest'anno sembra difficilmente eguagliabile. Ciascun personaggio ha proprie caratteristiche di velocità, azioni di attacco e di difesa e può effettuare dei super-tiri con effetti altamente distruttivi. Si gioca, da soli o con un amico, su sei campi del tutto differenti tra di loro, ognuno con particolari conseguenze sulla velocità, rimbalzo e attrito su pallone e calciatori. Già uscito, forse, quando leggerete queste righe.

Calcio robotico? Meglio Dino Dini's Soccer!

Affari

MATRIMONI • ACCORDI • CONTRATTI

MULTIGEN SALTA SUL CARRO ULTRA 64

Alla Nintendo stanno facendo le cose veramente in grande: dopo aver raggiunto un accordo con la Alias Research, società canadese leader nel settore della computer graphics in 3D, ecco giungere la notizia che anche i californiani della Multigen, personcine che di grafica tridimensionale computerizzata se ne intendono davvero tanto. Questa serie di accordi mette in pratica i propositi di Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America, che ha intenzione di riunire intorno all'Ultra 64 le migliori società nel campo della CG. Con l'intento, ovvio, di realizzare i migliori giochi con grafica tridimensionale in real-time (non "preconfezionata") mai visti in giro. Facendo un rapido calcolo, Multigen + Silicon Graphics + Alias Research = una gran bella compagnia.

Nintendo

SEGA CHANNEL PARTITO IN GIAPPONE

In Giappone, Sega ha cominciato una serie di "prove di trasmissione" per il suo Sega Channel (ve ne abbiamo parlato in passato spesse volte). Nelle zone di Tokyo, Yokkaichi e Suwa la SDC - acronimo che sta per Sega Digital Communications - ha cominciato a fornire questo servizio e, dai primi responsi, l'accoglienza del pubblico è stata decisamente positiva. In parte, però, potrebbe anche dipendere dal fatto che la SDC offre un periodo di prova gratuito della durata di due mesi.

SEGA

GD 637066 G BANCA D'ITALIA GD 637066 G

Next Generation

MYST

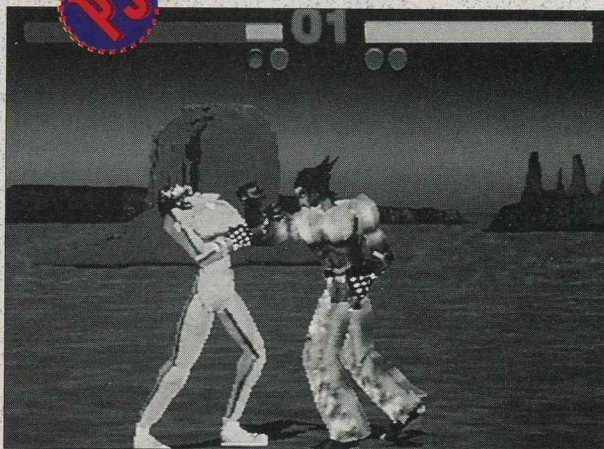
SATURN/PS • SUNSOFT

Una delle più belle avventure mai realizzate per qualunque sistema da gioco è *Myst*, gioco originariamente sviluppato per i computer Macintosh e poi convertito su PC. È ora la volta della versione per Sega Saturn e per Sony PlayStation e sembra proprio che l'incredibile, fantastica e originale atmosfera che aveva contribuito a rendere il gioco un mito vivente sia stata trasposta fedelmente - e anzi migliorata dai numerosi effetti speciali performati dal poderoso hardware del 32 bit "puro" della Sega (idem per quello della PS) - così come gli enigmi spacca-neuroni che hanno tenuto svegli gli avventurieri di tutto il mondo. Dovrete scappare da un mondo che sembra essere sull'orlo della distruzione, semplice vero? No, non lo è anche perché la vostra coscienza non vi permetterà di abbandonare tutto senza nemmeno tentare di salvarlo... Disponibile già da fine gennaio. Ma la PS l'avete già comprata?

L'atmosfera che si respira in Myst vi coinvolgerà sicuramente.

TEKKEN

PS • NAMCO

Un giorno Mr. Sony si svegliò e disse: "Voglio *Virtua Fighter* sulla PlayStation!". Troppo tardi, i programmatori Sega erano arrivati prima, ma la Namco, che non è da meno, ha informato le masse che se si vuole frantumare un mucchio di poligoni lo si può fare anche con *Tekken*, e forse lo si può fare anche meglio. Nel gioco, che non sarà pronto prima di marzo, potrete scegliere un buon numero di combattenti (forse 10) ma al momento solo sei di questi sono stati ultimati: si tratta di Nina (nonaverpauraditirareuncalciodirigore), Jack, Kazuya, Pole, Dragon e King. La cosa bella è che il gioco uscirà simultaneamente su PS versione home e in sala-giochi, dato che la Namco ha annunciato che la versione "arcade" sarà esattamente identica a quella da casa. Badate bene, ho detto identica, non si tratterà quindi di una conversione, ma dello stesso gioco!

Tekken, lotta dura senza paura!

RAYMAN

PS/SATURN • UBI SOFT

Già annunciato per Jaguar, il graficamente fantastico platform della Ubi Soft giungerà in breve tempo anche sulla poderosa console Sony e sul Saturn. Quale versione sarà la migliore? Si accettano scommesse, ma credo che in tutti e tre i casi la Ubi Soft sfornerà prodotti degni dell'hardware su cui gireranno. La data di uscita prevista è fine gennaio, quindi potreste già trovarlo nei negozi in questo momento. O magari tra mezz'ora, chissà...

Rayman in versione PlayStation.

VIRTUA RACING

SATURN • TIME WARNER

È inutile che stiate lì a pulirvi gli occhiali e a stropicciarvi gli occhietti: la versione per Saturn di Virtua Racing sarà sviluppata proprio dalla Time Warner. La ragione di questa scelta, quantomeno inaspettata, è da ricercarsi nella dimestichezza posseduta dai programmatori, ex-appartenenti alla Tengen, con conversioni da coin-op. Sarà, ma secondo me i tipi della Sega non avrebbero di certo fatto di peggio. Come dite, forse i programmatori della grande S stanno lavorando ad un altro progetto estremamente importante su un'altra conversione? Possibile, ma per il momento accontentiamoci di questo VR che sarà, in tutto e per tutto, identico al coin-op, ma forse con qualche vettura e qualche circuito in più. Il gioco dovrebbe uscire per metà 1995. Slurp!

Cominciate a contare i poligoni...

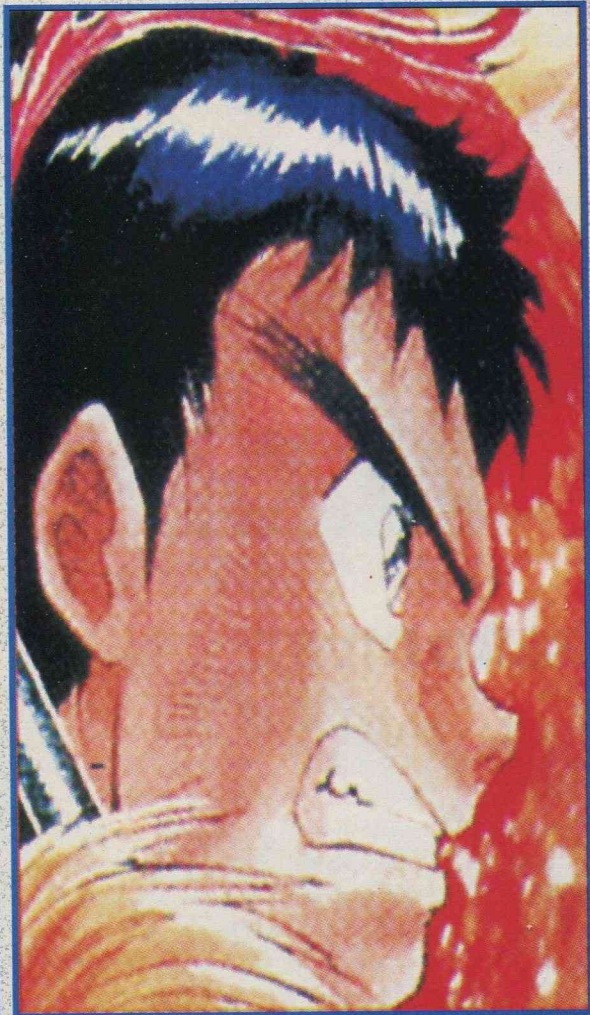
ZERO DIVIDE

PS • ZOOM

Mega-robot all'attacco, parte seconda. In verità, non posso aggiungere molto su questo titolo della Zoom per la macchina Sony se non un estasiato commento alla sprema grafica che dona al gioco un aspetto migliore di quello di Claudia Schiffer fotografata da Helmut Newton. La data di uscita non è stata ancora fissata di preciso ma non sembra che lo vedremo prima di un paio di mesi, o forse anche di più. Anyway, aspettatevi un bel po' d'azione tra spazio, ambientazioni urbane e rurali e TIR di armi e di sistemi di difesa e di intercettazione. È abbastanza per farvi venire l'acquolina in bocca?

Foto non chiara, gusto molto raffinato. Non abbiamo un Michele intenditore, mi sa che dovrete accontentarvi...

Ushio e Tora

Collana Yamato Series OAV • Yamato Video Distribuzione Polygram Video

Ushio e Tora è un bellissimo fumetto che ha dovuto superare una prova difficilissima. Questo manga, infatti, è stato scelto per sostituire sulle pagine di Z Compact la grande saga di Ken il Guerriero. Ma grazie al grande umorismo presente in questa nuova serie e ai simpatici protagonisti, il passaggio è stato davvero ben poco traumatico. Ora la Yamato Video ci propone gli episodi OAV originali raccolti a due a due in videocassette da 60 minuti. Ushio e Tora sono due classici nemici-amici. Ushio è il figlio di un monaco che trova casualmente, in una botola del tempio in cui vive, un terribile demone. A causa della somiglianza del mostro con una tigre, Ushio decide di chiamarlo Tora (tigre in giapponese, appunto) e di liberarlo da una strana lancia che lo tiene prigioniero da oltre 500 anni. Si tratta, nientemeno, che della mitica lancia dei cacciatori di mostri, l'arma più forte contro qualsiasi tipo di presenza malefica. Da quel momento, inizia uno stranissimo rapporto tra i due protagonisti: Tora non rinnega la sua natura di mostro e difende Ushio dagli altri mostri solo perché vuole essere lui a mangiarsi il ragazzo, e Ushio, dal canto suo, non si esime dal bastonare Tora ogni volta che il demone si lascia sopraffare dalla sua insaziabile fame. Sia il manga che gli OAV si basano su avvincenti scene d'azione, piene di scontri spettacolari e orribili mostri, e sulla difficile, ma divertentissima, convivenza tra i due protagonisti. L'animazione è di ottima qualità e le bellissime espressioni di Tora ne sono un lampante esempio. Sicuramente un acquisto consigliato ai fanatici del manga e a chi ama ridere di gusto tra una scena d'azione e l'altra.

Trust

***A sinistra*, ecco un primo piano di Ushio.**
***A destra*, questa è la copertina della seconda videocassetta della serie.**

I Mitici: Colpo Gobbo a Salsomaggiore Terme!

Ne avevamo parlato due mesi fa, ne riparliamo in questo numero e, forse, ne riparleremo tra un anno, magari con un po' più d'entusiasmo... da parte vostra: ci riferiamo al mitico Torneone di *Super Street Fighter 2 Turbo* che ha avuto luogo, il 17 e il 18 dicembre '94 nei locali del Palazzo dei Congressi di Salsomaggiore Terme (PR). La ridente cittadina termale che da anni ospita la ben più prestigiosa manifestazione di Miss Italia, ha fatto, questa volta, da splendido teatro per una gara a livello nazionale di videogiochi. Fiutato lo scoop, e invitati dagli stessi organizzatori della manifestazione (i gentilissimi proprietari della sala giochi "Dedalo" Massimo e Davide Domissini, a cui vanno i nostri ringraziamenti per la cordiale ospitalità dimostrata), alcuni dei più valenti collaboratori di Game Power si sono prontamente recati sul posto per fornirvi, in assoluta esclusiva: la cronaca di quei giorni, così come ne sono stati testimoni. Sul manifesto ufficiale campeggia un solenne "con il patrocinio dell'Assessorato allo Sport e Cultura del Comune di Salsomaggiore Terme". Superato l'attimo di smarrimento iniziale, un primo, fortissimo contrasto balza subito agli occhi: se da un lato, infatti, si può notare un'organizzazione a dir poco sfarzosa, che nulla aveva da invidiare alle grandi convention americane, con decine e decine tra console, coin-op e macchinette varie, il tutto splendidamente immerso in uno scenario futuristico alla Blade Runner, dall'altro non si può non rimanere sorpresi dalla preoccupante scarsità di partecipanti, il cui numero superava di poco la cinquantina. Ora, a prescindere da una serie di cause più o meno imprevedibili, in cui GP, bisogna ammetterlo ha avuto la sua parte (il numero telefonico apparso sul numero 34 era infatti errato), rimane pur sempre il fatto innegabile che l'affluenza effettiva alla gara è stata di gran lunga inferiore a quella che avrebbe meritato e che quindi, in un certo senso, la quantità non è riuscita a stare al passo con la qualità della manifestazione. Peccato, perché occasioni come queste, ben organizzate e con ricchi premi sono purtroppo ancora molto rare e, di fatto, continueranno a rimanere tali se il pubblico si ostinerà a manifestare un così scarso interesse. Ma... non tutto è perduto, forse l'anno prossimo ci sarà una tanto auspicata replica e, forse, in quella stessa lussuosa sede che ha ospitato la precedente edizione del torneo, avrete l'occasione di smentirmi... di persona!

• *Vordak, Trust & Random*

A VICENZA SI REPLICA!

Ribadendo il concetto espresso nell'articolo a fianco, speriamo che il torneo che si terrà, in quel di Vicenza, il 5 marzo prossimo abbia una maggiore affluenza.
Il negozio Console Shop della ridente cittadina del Palladio, organizza un torneo che si terrà presso la sala giochi TNT, sempre di Vicenza. Anche questa volta il gioco su cui si dovrà competere è *Super Street Fighter 2 Turbo* (versione coin op). Se desiderate partecipare o se volete avere maggiori informazioni telefonate al 0444/326947.

PIUTTOSTO CHE NIENTE, MEGLIO PIUTTOSTO...

Sarebbe impossibile elencare tutti coloro che si sono particolarmente distinti nel corso della gara, e saremo quindi costretti a una fredda lista di vincitori, ma, con un'unica eccezione: siamo infatti lieti di annunciare l'indecorosa sconfitta del mitico pandorino, personaggio, ormai, tanto brutto quanto leggendario, e la cui vera identità deve rimanere un mistero... Per quanto concerne la gara vera e propria, giocata su *Super Street Fighter 2 Turbo* SNES, questa è stata suddivisa in cinque categorie d'età, a cui si sono affiancate altre tre competizioni "open" giocate su altrettanti coin-op. A voi l'elenco completo:

•Vincitori del Torneo di Super Street Fighter 2 Turbo su Console SNES Europea:
CAT.1, dagli 8 ai 10 anni: Muli Mirco, di Salsomaggiore (PR),10 anni
CAT.2, dagli 11 ai 13 anni: Pini Andrea, di Parma, 13 anni
CAT.3, dai 14 ai 17 anni: Illari Diego, di Fidenza (PR), 16 anni
CAT.4, dai 18 ai 20 anni: Pagani Gianmaria, di Fiorenzuola (PC), 20 anni
CAT.5, dai 21 ai 30 anni: Mennillo Angelo, di Milano, 25 anni
•Vincitore della Gara Open su Coin-Op Elmac:
Illari Diego, di Fidenza (PR), 16 anni.(Che si è cuccato così un autentico coin-op originale di *SF2 Turbo*!)

Vordak in un momento di relax...

•Vincitore della Gara Open di *Super Street Fighter 2 Turbo* (COIN-OP)
Murra Cesare, di Omegna (Novara), 19 anni
•Vincitore della Gara Open di *Mortal Kombat 2* (COIN-OP)
Merli Alessio di Fidenza (PR), 9 anni

Quest'anno a Las Vegas abbiamo trovato una strana roulette, oltre ai canonici numeri, alcune caselle rappresentavano i giochi che ci divertiranno in questo inizio del 1995. Certo, scommettere su un titolo, piuttosto che su un altro può risultare azzardato, ma noi non abbiamo avuto dubbi, puntando tutto su... beh, provate a puntare anche voi, e vedremo chi si porterà a casa l'intera posta!

Las Vegas, Nevada.
L'appuntamento invernale con il Consumer Electronic Show si è rinnovato anche quest'anno. Le novità, come al solito, inondavano gli stand delle software house e, se Sega e Nintendo hanno puntato soprattutto su Megadrive 32X e Virtual Boy, mentre Atari e Panasonic, com'era logico aspettarsi, hanno spinto, rispettivamente, su Jaguar e 3DO, la mancanza della presenza ufficiale della Sony e della sua Play Station ha lasciato, comunque, gli addetti ai lavori con l'amaro in bocca.
Le aspettative di tutti erano rivolte verso le nuove console, ma sembra che coloro che, ora come ora, tengono le redini del divertimento elettronico, leggi Sega e Nintendo, non siano per nulla intenzionate a rinunciare al mercato a 16 bit.
Quel che il mercato suggerisce, in effetti, è che le vendite di cartucce per i formati a 16 bit "terranno" almeno fino alla fine dell'anno, pur subendo una inevitabile e irreversibile flessione. In generale, la tendenza del mercato del divertimento elettronico, in termini di giro di affari, si prevede avrà un aumento del 3% rispetto allo scorso anno che indica il persitere di una lenta ma inesorabile diminuzione , in termini di crescita, rispetto agli anni precedenti che hanno avuto nel 1992 l'anno con il maggior aumento percentuale dell'ultimo lustro.
Bisogna ammettere che, se le speranze vengono riposte in macchine come il Virtual Boy o il MD 32X, questa tendenza non può che essere condivisa.
Ciò che è stato mostrato non regge il confronto con il "futuro". Futuro che, come avete già modo di leggere sulle pagine di questo numero, ormai si affaccia prepotente alle porte.
Il 1995 risulterà, sicuramente, essere l'anno in cui le nuove console raggiungeranno il mercato. Non sarà l'anno della verità per il Saturn, il 3DO, il Jaguar, la Play Station e, buon ultimo, ma non certo per demerito, l'Ultra 64, ma la rivoluzione tanto attesa, avrà finalmente atto. Con l'uscita delle nuove macchine e, tastando finalmente le loro possibilità, avremo un'idea più precisa. Partendo dal presupposto che in un mercato come questo, c'è posto per due, al massimo tre, macchine leader, non avremo risposte definitive, occoreranno mesi per averla, ma sapremo se le promesse sono state mantenute.
Quando si parla di futuro, non bisogna però confondere macchine che sembra proprio non ne abbiano. Titoli molto attesi per Jaguar, per esempio, riescono a far distorcere il naso fino all'inverosimile, *Fight for Life* e *Checkered Flag* hanno dimostrato gli evidenti limiti che la macchina

Fate il vostr

sembra ancora possedere, e, se per il Saturn le evidenti differenze tra il coin op e la conversione di *Virtua Fighter* possono essere scusate per l'eccessiva fretta o per il kit di sviluppo poco "amichevole", per il "64 bit" dell'Atari, la cosa non può essere considerata la stessa.

Il Virtual Boy, la ciliegina che la Nintendo vuole offrire ai propri clienti in attesa dell'Ultra 64, ha deluso. A cinque anni dal 2000 non credo siano in molti a voler giocare con una macchina che prende in giro la realtà virtuale e che obbliga il giocatore a isolarsi dal resto del mondo per giocare, senza contare che del portabile, il Virtual Boy, non ha assolutamente nulla. L'effetto tridimensionale bisogna ammettere che è notevole, ma l'utilizzo dei due colori (rosso e nero) che compongono lo schermo del gioco impoverisce sicuramente l'intero progetto, il che fa letteralmente a pugni con le previsioni di vendita, sia software che hardware degli uffici marketing.

Sempre sul fronte Nintendo meritano una menzione *Star Fox 2* e *Comanche FX*. Il primo perché sembra ricalcare le orme qualitative degli ultimi nati nella casa del Sol Levante, il secondo per lo sforzo di riportare su una console come il SNES una simulazione tanto complessa dotata, tra l'altro, di Split Screen. Ultima notizia da parte della grande "N", è l'uscita di produzione del NES, mentre si è sentito ancora vociferare del fantomatico Game Boy a colori, sia pur senza nessuna conferma ufficiale, e a questo punto non resta altro da fare che attendere l'evolversi della situazione.

La Sega rispondeva con *Ristar* (che trovate recensito su questo numero), sul versante MD; e con *Metal Head* e *Motocross Championship*, per quanto riguarda il 32X. Metal Head riesce a sfruttare adeguatamente le capacità "espansive" del 32X, pur denunciando una certa lentezza, mentre *Motocross Championship* risulta piuttosto ostico in termini di giocabilità.

Restando nell'ambito "planetario", la Sega ha parlato anche del Neptune, che altro non è che una macchina che racchiude in sé le caratteristiche del 32x e del Mega Drive, previsto prima della fine dell'anno.

Sul versante NEO GEO CD, la presentazione di *Samurai Shodown 2* occupava gran parte dell'enorme stand che la SNK s'era assicurata. I nuovi personaggi, oltre il miglioramente delle mosse per ogni personaggio già esistente, fanno ricordare il fenomeno che ha seguito *Street Fighter*, ma la lunghezza e la ricorrenza dei caricamenti rende il tutto molto lento e noioso; e questo vale anche per gli altri titoli Neo Geo.

Il titolo che ha lasciato veramente il segno (e lo potrete notare anche leggendone la recensione) è stato *Toh Shin Den* per Play Station. L'unico commento adeguato è che mai s'era visto qualcosa del genere per una console da casa.

L'importazione parallela è ciò che sembra preoccupare maggiormente la Sony, ogni versione della Play Station (Europea, Giapponese e Americana) sarà infatti completamente incompatibile l'una dall'altra.

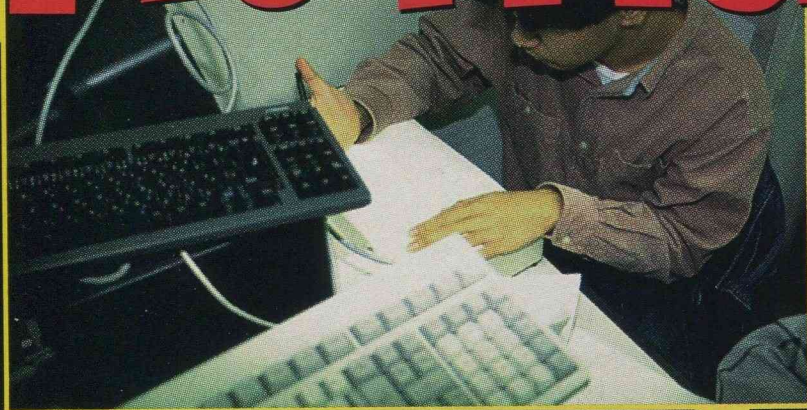
Come già accenato, la presenza della Play Station e della stessa Sony non era ufficiale, questo era dovuto al fatto che la macchina non verrà importata ufficialmente fino al settembre prossimo (cosi come in Italia), l'incompatibilità di cui parlavamo poche righe fa, e l'enorme differenza di prezzo (in Italia si parla di circa 700.000 lire) consigliano un'attesa, tanto sofferta quanto remunerativa.

• Random

ro gioco

12 3rd ODD 19-36

- **4** *Donkey Kong Land*, Super Game Boy
- **8** *Metal Head*, Mega Drive 32X
- **10** *Star Fox 2*, Super Nintendo
- **15** *Virtual Boy*, Nintendo
- **22** *Samurai Shodown 2*, Neo Geo CD
- **27** *Wing Commander 3*, 3DO
- **28** *Cosmic Race*, PSX
- **33** *Iron Soldier*, Jaguar

Human CreA

Nicolasan ha visitato la Human Creative School, una scuola giapponese specializzata nella preparazione di designer e sviluppatori di videogame. Yoshiharu Sakurayama, manager generale, Shuji Miyake e Shinya Nishina Nakahara, hanno mostrato una disponibilità e una cortesia che ci sentiamo in dovere di ringraziare a nome di tutti i lettori di Gippì.

In Giappone, come ben sapete, il mercato dei videogiochi è molto importante, è un mercato vero e proprio: i più grandi creatori di giochi e di hardware provengono da questo Paese. Le due più grandi società del campo sono, naturalmente, la Sega e la Nintendo. Nel 1993 la Nintendo divenne la prima società di videogame a essere quotata in borsa. Al contrario di quanto succede negli altri paesi (in Europa e negli Stati Uniti), tutto viene preso molto seriamente: non c'è spazio per i non professionisti. L'istruzione di un programmatore o di un designer viene preparata in scuole specializzate e la Human Creative School è una di queste, creata cinque anni fa dalla Human.

La Human Creative School dura due anni ed è frequentata da circa 470 studenti del primo e secondo anno. Durante il programma del primo anno gli studenti imparano nozioni generiche riguardanti la programmazione e il game design, tutto ciò che uno sviluppatore deve sapere riguardo alle fase della creazione di un gioco. Questo permette loro di decidere quale specializzazione scegliere durante il secondo anno; le specializzazioni sono tre: grafica, programmazione e suono.

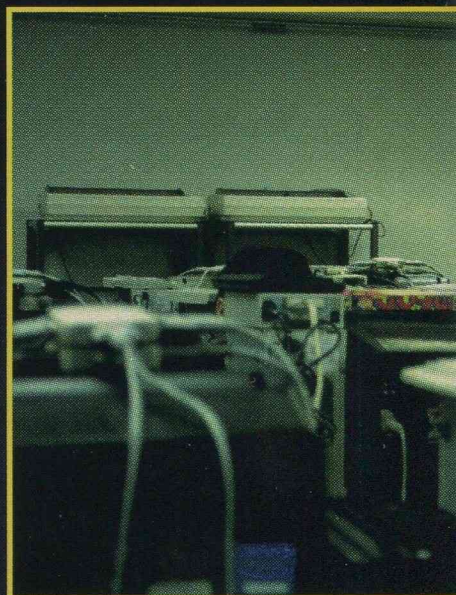
In aprile si aprirà un nuovo corso che durerà soltanto un anno riguardante la grafica 3D che insegnerà le tecniche di modeling, di animazione 3D a poligoni, ecc. Gli studenti potranno così velocemente far fronte alle richieste attuali del mercato.

Gli studenti che scelgono di specializzarsi in programmazione studieranno diversi linguaggi (nonché l'inglese): Basic, Assembling, C e C++.

Nella Human Creative School si usano principalmente tre sistemi computerizzati: lo Sharp 6502 e 6800, Macintosh e PC 98 (una versione giapponese del "nostro" PC realizzata dalla Nec e recentemente resa IBM compatibile).

Chi, invece, sceglie la specializzazione grafica studia le principali tecniche di design, mentre chi decide di seguire lo studio del suono impara tutto sui sistemi MIDI e su come usare una tastiera collegata a un computer.

Naturalmente, per entrare in questa scuola (come accade in tutte le scuole giapponesi, NdT) gli studenti devono superare un esame, anche se l'attenzione viene posta principalmente sulle motivazione che spingono a questa scelta di studio; gli studenti non vengono scelti per le loro capacità di programmazione o per la loro esperienza nel campo dei videogiochi, ma si tratta di veri e propri principianti che, nella maggior parte dei casi, hanno soltanto diciannove anni e non hanno mai scritto nessun gioco prima di entrare nella scuola. Un dato interessante: su quattrocentosettanta studenti ci sono soltanto sei ragazze che, generalmente, scelgono le specializzazioni di suono e di grafica, evidentemente più adatte al loro gusto creativo.

Molti studenti sono, ovviamente, patiti di videogame e accade molto spesso che, durante il corso, si formino dei piccoli team (un programmatore, un grafico e un esperto audio) per la realizzazione di un gioco; questo, naturalmente, fa parte del corso d'apprendimento: gli studenti non devono realizzare un gioco per essere diplomati, ma molti partecipano a questo lavoro d'equipe.

Generalmente questi team si ritrovano due volte alla settimana per lavorare al loro progetto personale.

I corsi prevedono cinque giorni alla settimana (dalle dieci di mattina alle 11,50 e dalle 13 alle 14,50), un orario non troppo pesante, ma per il resto del tempo i ragazzi lavorano ai loro progetti sui computer disponibili e molto spesso fanno le ore piccole. Gli stranieri non sono accettati in questa scuola perché tutti i corsi sono in giapponese (l'unico straniero è stato un coreano che parlava un giapponese molto buono).

tIVE School

Ecco le persone che tanto gentilmente ci hanno permesso di visitare questo vero e proprio sogno. Peccato che sia un sogno abbastanza irrealizzabile, vista l'attuale situazione delle case di software italiane.

Ci sono tre tipi di insegnanti nella Human Creative School: gli insegnanti fissi, i programmatori dello staff della Human e, infine, gli insegnanti esterni (sviluppatori famosi).
Dopo aver preso il diploma gli studenti ricevono uno stipendio medio di 170.000 Yen (circa 2.720.000 lire), una paga veramente buona per un principiante. Molti studenti vengono assunti come programmatori.
Alcuni studenti hanno realizzato dei giochi poi diventati piuttosto famosi, come Firemen o Septentrion... ma la maggior parte di loro non lavora per la Human: tutte le grandi case di sviluppatori richiedono i loro servigi (Capcom, Nintendo, Konami...).
Queste grandi case non amano assumere sviluppatori dotati, preferiscono trovarli in questo genere di scuole (ce ne sono molte in Giappone), e completare la loro istruzione inserendoli nei team di sviluppo della società.
Il costo del primo anno di studi alla Creative School è di 1.300.000 Yen (circa 20.800.000 lire), mentre il secondo costa 1.250.000 Yen (circa 20.000.000 di lire): sembra molto costoso, ma in Giappone si tratta di prezzi accettabili se paragonati a quelli di altre scuole. L'educazione è molto cara in Giappone e le rette della Creative School risultano addirittura convenienti (L'anno in cui ha aperto i prezzi erano molto più elevati). La Human, inoltre, organizza l'Human Computer Entertainment Contest (dal 19 aprile al 30 settembre), un concorso che mette in palio 1.000.000 di Yen (circa 16.000.000 di lire) per il miglior sviluppatore di giochi e 500.000 Yen (circa 8.000.000 di lire) per il secondo e il terzo posto. Le categorie di giudizio sono quattro: programmazione, grafica, suono e produzione.

• Nicolasan

Arriva Sega Ra

Abbiamo intervistato i ragazzi della Am3, autori di *Sega Rally*. Tutti i dipartimenti Am della Sega competono al fine di ottenere il miglior arcade. Il dipartimento più famoso, per ora, è sicuramente l'Am2 che ha realizzato *Virtua Fighter* e *Daytona*.

Abbiamo parlato con Tetsuya Mizuguchi (produttore di *Sega Rally*), Kenji Sasaki (Designer) e Sohei Yamamoto (Programmatore).

Provando *Sega Rally* dobbiamo dire che la sensazione è molto diversa rispetto a *Daytona*. Sembra di guidare veramente una macchina da rally e la velocità del gioco è impressionante (anche se la velocità della macchina, naturalmente, è inferiore rispetto a Daytona, circa 200 Km/h). Il gioco, comunque, è molto interessante e più appassionante ancora del suo cugino della Am2. Nella versione finale di Sega Rally sembra che verranno aggiunte persone e animali ai bordi dei circuiti.

Quando verrà lanciato, Sega Rally, in America e in Europa?

Il gioco uscirà alla fine di gennaio (l'intervista è stata fatta a gennaio. NdT) in Giappone: dovrebbe essere possibile giocarlo in Europa e in America verso marzo o aprile.

Come mai avete deciso di fare un gioco di rally?

Non ci sono molti giochi di guida con macchine da rally nelle sale-giochi e volevamo farne uno diverso dagli altri. Siamo stati molto colpiti dai rally americani ed europei. (Il produttore è anche un grande fan delle macchine da rally. NdR).

Qual è stata la vostra relazione con le società produttrici di automobili (Toyota e Lancia)?

Ci hanno aiutato a realizzare il gioco del tutto gratuitamente. Erano molto felici di poter cooperare.

Il gioco si basa sulle caratteristiche reali delle automobili?

Sì, infatti le automobili inserite nel gioco sono modelli reali (La Lancia vincitrice del World Rally Championship del '92 e la Celica del '94).

Il team di sviluppo è lo stesso di Daytona?

No, il team di sviluppo di Sega Rally è completamente diverso, e anche il design e l'approccio al gioco sono completamente differenti.

È possibile giocare con più coin-op collegati?

Sì, fino a un massimo di quattro coin-op collegati con cui è possibile fare delle terribili sfide con tre amici. Sarà anche possibile scegliere tra diverse macchine con vere e proprie caratteristiche particolari (non cambia soltanto il colore della carrozzeria!).

Su quale scheda gira questo gioco?

Si tratta di una Model 2, la stessa scheda usata in *Virtua Fighter 2*.

Il gioco ha effetti di trasparenza?

Non è come gli effetti di Gray Shapes di *Daytona*, ma non si tratta nemmeno di una trasparenza reale: è possibile vedere la forma del pilota e la parte frontale della macchina attraverso il parabrezza.

Quando siete dietro una macchina e guardate attraverso il parabrezza potrete vedere la forma di un'altra automobile: non si tratta, infatti, di un reale effetto di trasparenza ma di un trucco usato per ottenere un maggiore grado di realismo. La scheda Model 2 non ha effetti di trasparenza. Comunque il gioco è più dettagliato di *Daytona* e il team della Am3 ha impiegato un sacco di tempo a definire ogni più piccolo dettaglio.

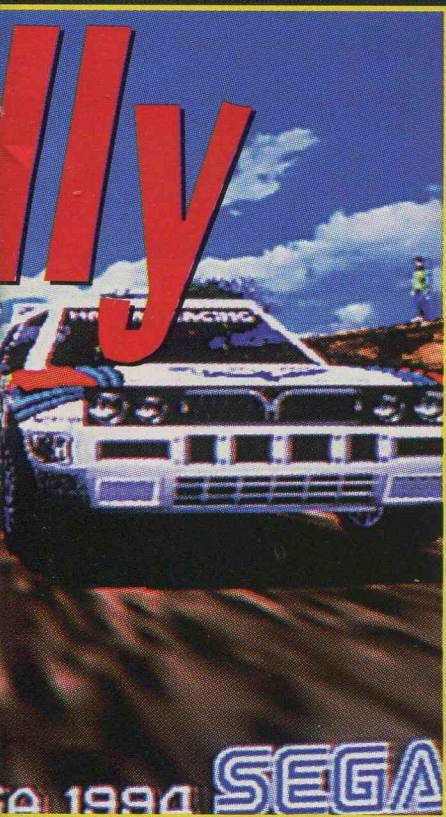
Quali sono le principali differenze con Daytona?

Il team di sviluppo e le automobili sono completamente diversi. C'è anche un "generatore attivo di shock" per creare un'impressione realistica di guida.

Entrambi i giochi usano uno shading piatto per coprire i poligoni, senza effetti di Gouraud (che la Model 2 non può usare), ma il risultato è comunque molto buono.

Cos'è questo "generatore attivo di shock"?

Per fornire un maggior realismo al gioco, il sedile del giocatore si muoverà per trasmettere la sensazione di essere davvero sulla strada e simulare gli scontri con le altre macchine. Questi effetti vengono realizzati grazie a due motori installati sotto il sedile. Anche lo sterzo, come in *Daytona*, si muoverà realisticamente. Inoltre abbiamo migliorato il suono in modo particolare per aumentare ancora di più la simulazione. (*Daytona* ha soltanto un motore per muovere il sedile. NdR).

Perché pensate che *Sega Rally* sia più bello di *Daytona*?

Le capacità hardware sono state migliorate: questo dà al team di sviluppo molte possibilità in più. *Sega Rally* rappresenta la seconda generazione di giochi realizzati su Model 2. Ma la differenza tra *Sega Rally* e *Daytona* è data, fondamentalmente, dalla completa diversità del team di sviluppo, un team che riesce a sfruttare appieno le possibilità fornite dalla scheda Model 2.
(La scheda Model 2 sembra essere stata migliorata parecchio dall'uscita di *Daytona*. Inoltre la Am2 e la Am3 sono in competizione fra loro per quanto riguarda lo sviluppo di nuovi giochi. NdR).

Quanti poligoni avete usato per realizzare un'automobile?
Beh, confidenzialmente, dobbiamo confessare di averne usati molto pochi... (Le specifiche della Model 2 parlano di 300.000 poligoni al secondo o di un frame di 5000 poligoni con un aggiornamento dello schermo di un sessantesimo di secondo. Questo non lascia molto margine per la realizzazione delle macchine e del background... NdR).

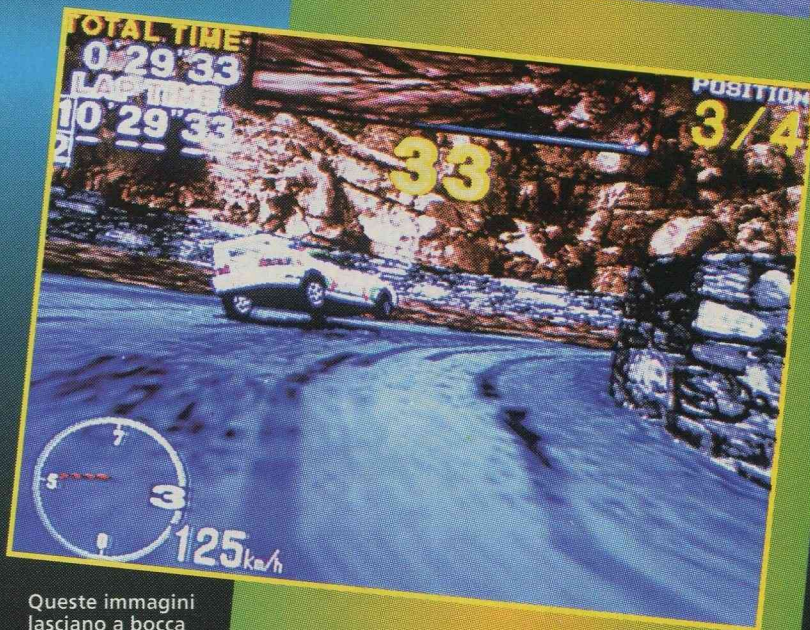
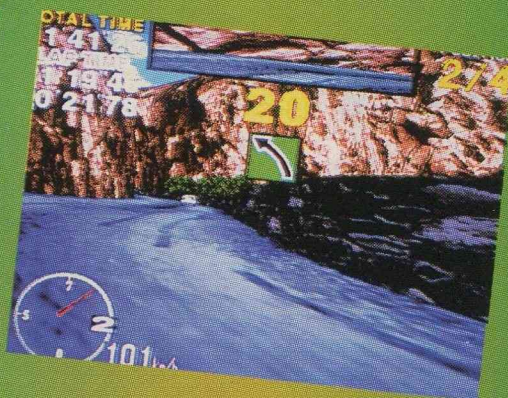
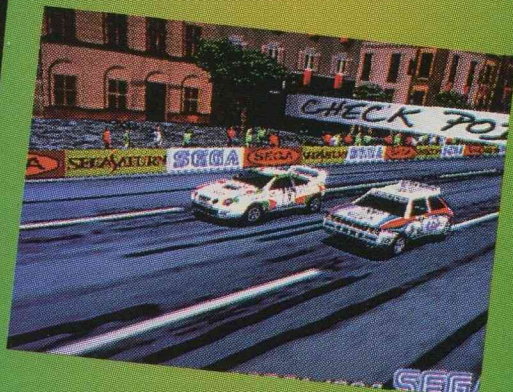
Che tipo di poligoni avete usato?
Poligoni quadrilateri.

Cos'è il "Rally Championship Mode"?
Si entra come principianti al primo livello e, se si vince la prima gara, si passa automaticamente al secondo livello (medio), e dopo al terzo (avanzato). Naturalmente sarà possibile giocare un "practice mode" per prendere un po' confidenza con il gioco, prima di entrare nel campionato vero e proprio. Se si passa il terzo livello del campionato si accede a uno stage extra che ha luogo nel nord Europa. Non c'è altro modo di accedere a questo livello.

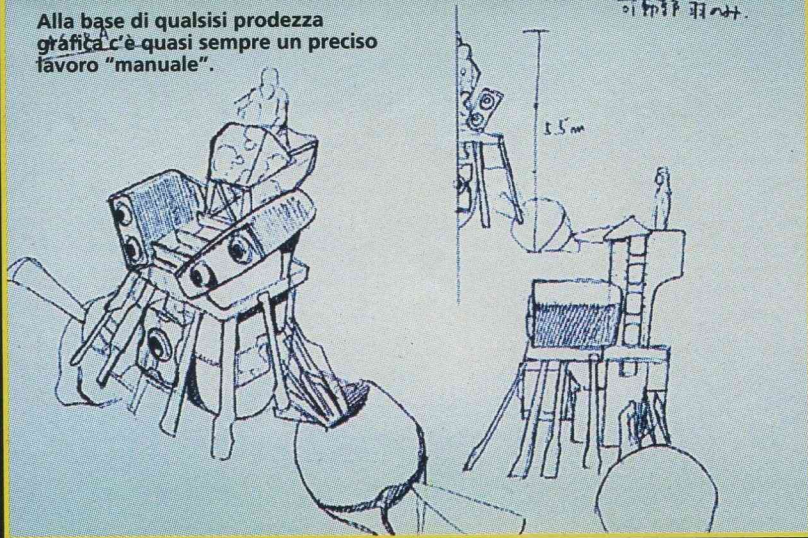
Cosa pensate succederà a *Daytona* quando lancerete *Sega Rally*?
Niente. *Sega Rally* e *Daytona* sono due giochi differenti non in competizione tra di loro. *Daytona*, naturalmente, continuerà a uscire.

Qual è stata la parte più difficile da realizzare (domande poste al Sig. Yamamoto)?
Gli slittamente dell'automobile in curva e i salti causati dalle cunette della strada.

Quali giochi avete realizzato prima di *Sega Rally*?
Star Wars, *Rail Chase* e *Moon Walker*.

Sega Rally è stato presentato per la prima volta al Nicograph (Computer Graphic Show) a Ikebukuro, alla fine di dicembre. Il gioco, come già detto, ha tre stage: facile, medio e difficile. Il livello facile è ambientato in un deserto. Il background è realizzato molto bene ma non è molto vario. Naturalmente il terreno è sabbioso e il primo impatto con la giocabilità del gioco è ottimo. Il livello di mezzo è ambientato in una foresta, mentre il livello difficile è in montagna. Al centro dello schermo, altra differenza con *Daytona*, ci sarà uno specchietto retrovisore, oltre che il tempo rimasto e la posizione in gara. Il tachimetro assomiglia moltissimo a quello di *Ridge Racer*, ma non ci sarà nessun radar.
Nell'introduzione, e prima dell'inizio della gara, la visuale girerà attorno ai partecipanti. Durante quella presentazione, comunque, il gioco era lungi dall'essere completato e non erano nemmeno disponibili tutti e tre i livelli. Dopo aver realizzato uno dei primi giochi di guida dell'ultima generazione (*Virtua Racing*) ora la Sega ci propone un nuovo modo per divertirsi con i giochi di corse automobilistiche: il rally. Speriamo che questo nuovo approccio sia interessante e divertente quanto quello vecchio.

Queste immagini lasciano a bocca aperta. Ho il sospetto che questo gioco sarà un altro capolavoro, ancor più bello del bellissimo *Daytona*.

DRAGHI su S

Finalmente a marzo uscirà uno dei primi titoli annunciati per Saturn, *Panzer Dragon*. Si tratterà di una sorta di sparatutto e farà abbondantemente uso di computer grafica d'alta qualità. Se volete saperne qualcosa di più sulla trama del gioco non dovete far altro che continuare a leggere.

Alla base di qualsisi prodezza grafica c'è quasi sempre un preciso lavoro "manuale".

Panzer Dragon non è ambientato sulla Terra, bensì su una stella molto molto distante dal nostro pianeta. Gli uomini che vivono su questa stella hanno un grosso problema: la loro civiltà sta decadendo rapidamente. Mille anni fa era una società al massimo splendore, mentre ora questi uomini si trovano nel periodo più buio della loro storia. Al momento questo mondo è suddiviso in diversi stati e gli uomini vivono in piccoli villaggi, separati e molto lontani l'uno dall'altro. Su tutta la stella sono disseminate le rovine di un'antica e florida civiltà, simbolo di una soluzione ai problemi degli uomini attuali. È molto pericoloso per un umano avvicinarsi a queste rovine, poiché alcune strane forme di vita le proteggono. Vicino a questi resti sono presenti anche alcune macchine da guerra. "Viventi" (come i nativi chiamano questi mostri) e macchine attaccano indiscriminatamente chiunque entri nel loro territorio, quindi è molto difficile riuscire anche soltanto ad avvicinarsi. Tra l'altro i "viventi", essendo fatti di carne e ossa, sono cacciati da molti umani a causa del valore delle loro diverse parti anatomiche. I vari cacciatori di "viventi" rivendono poi queste parti da cui si possono trarre potenti e costose medicine.

L'IMPERO

L'Impero è il nemico principale degli uomini. Ha fatto delle ricerche su alcune rovine e le ha fatte tornare in vita. Adesso sanno come usare le armi e le tecnologie del passato e le usano per scopi malvagi. Hanno deciso di usare queste antiche armi per far scoppiare una nuova guerra e diventare sempre più ricchi e potenti. Ma l'impero non è ancora riuscito a comprendere completamente la tecnologia e i principi delle "rovine". Questo fatto impedisce loro di avere il dominio assoluto. L'Impero sta conquistando sempre più stati, ma alcuni paesi sono particolarmente contrari a questa politica e hanno dovuto portare avanti ricerche analoghe su

Il risultato finale è decisamente strabiliante. Un'ottima dimostrazione della potenza del Saturn.

aturno

altre rovine al fine di contrastarlo. La guerra infuria sempre più. L'Impero cerca di ottenere una posizione di vantaggio dallo studio delle "Torri" (un'altra entità che appare nel gioco). L'Impero vuole che queste "Torri" tornino a vivere. Sono state trovate nel mare e rappresentano un luogo molto importante delle ere passate.

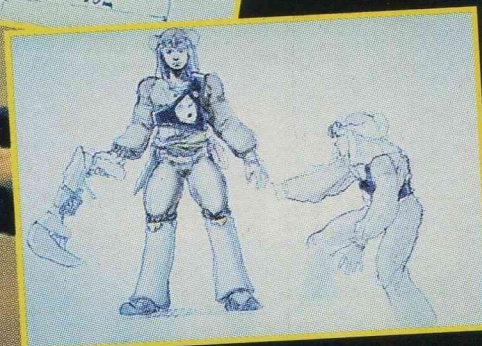
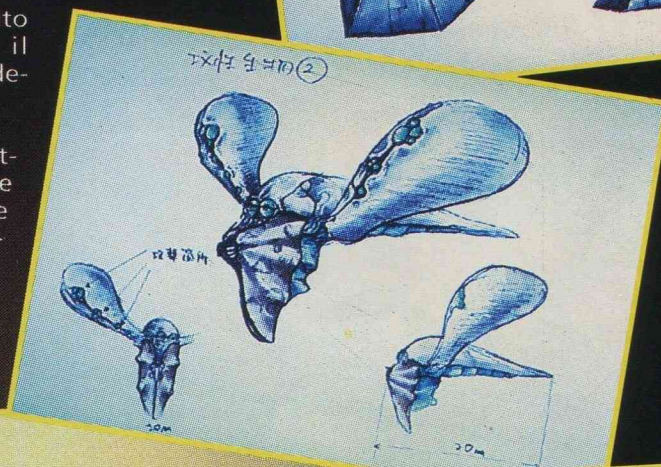
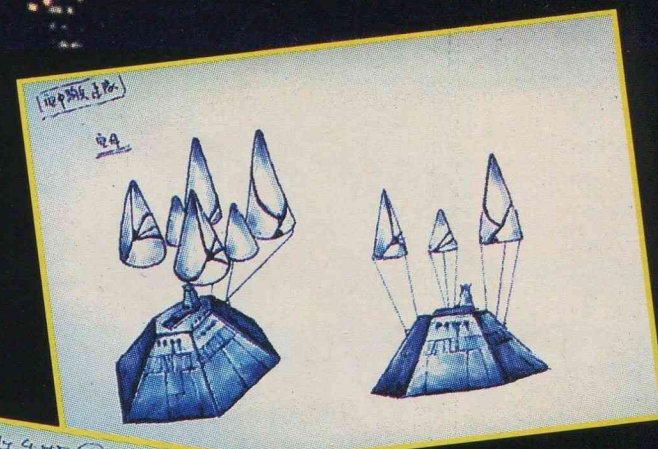
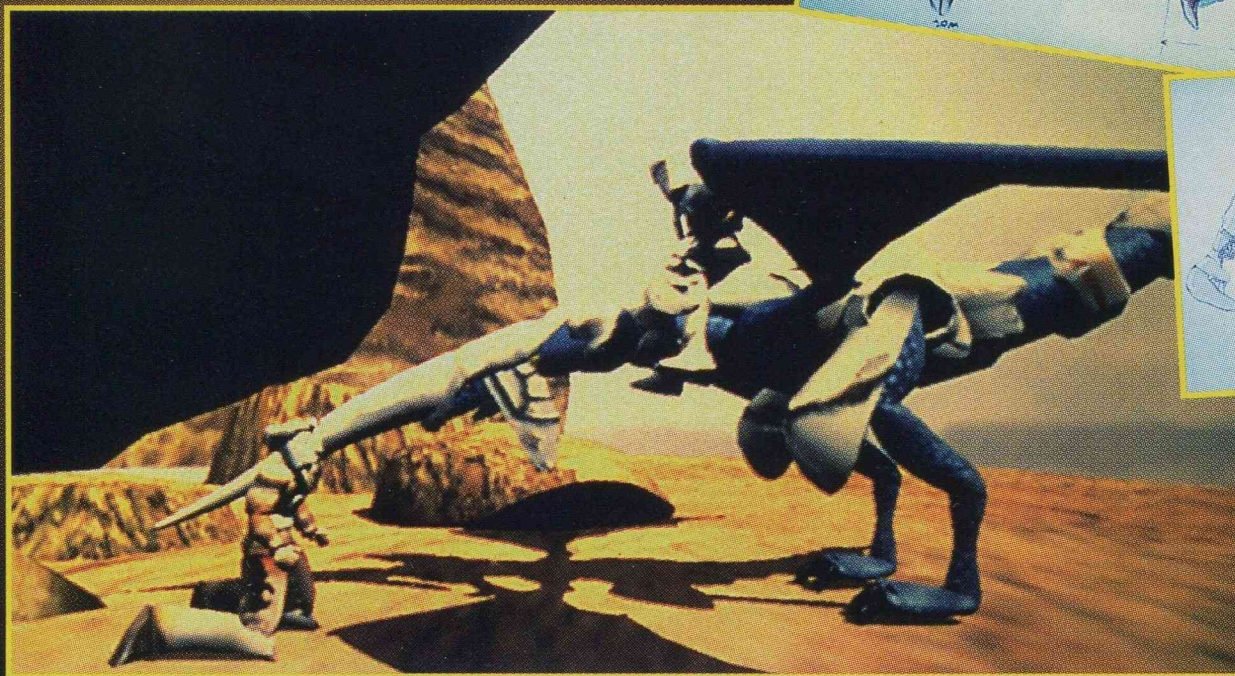
L'EROE

Kaeru Furyuge è il protagonista del gioco (il tizio che appare nelle immagini dell'introduzione). Ha 16 anni e vive in una terra di frontiera molto lontana dall'influenza dell'Impero. Questo ragazzo è un cacciatore professionista di "viventi". Come suo padre, lui caccia i "viventi" al fine di prenderne gli organi per poi venderli come costose medicine e suo padre è stato ucciso proprio da uno di questi mostri. Quando l'Impero è riuscito a decifrare i documenti delle "Torri", Kaeru era in una delle rovine. Per caso assistette al risveglio di un "vivente" molto particolare: nientemeno che un drago!

IL DRAGO

È solo un tipo di "vivente", è un arma dei vecchi tempi. L'unica differenza con gli altri "viventi" è che loro sono molto piccoli. L'eroe utilizzerà il drago per combattere e uccidere gli altri viventi.

Non appena riusciremo a mettere le mani su una versione definitiva del gioco, potrete leggerne la recensione completa. Naturalmente su Game Power!

• Nicolasan

Sopra, ecco altri bozzetti disegnati a mano. Già così sono bellissimi.
A sinistra, questo è il famoso drago, un "vivente" che potrete usare a vostro vantaggio.

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS) - TEL. 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo
ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 89.000
ALADDIN	L. 129.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
ALIEN 3	L. 79.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000
AGURI SUZUKI F. 1	L. 99.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000
BATTLE CLASH	L. 89.000
BLACK HAWK	L. 89.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 49.000
BIOMETAL	L. 79.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BROWL BROTHER	L. 89.000
CASTELVANIA IV	L. 89.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 99.000
CONGO'S CAPER	L. 59.000
CLAYFIGHTER	L. 99.000
CYBERNATOR	L. 79.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000
DESERT FIGHTER	L. 99.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 169.000
DOUBLE DRAGON	L. 79.000
DRACULA	L. 69.000
DRAGON	L. 99.000
DICK ENSPAIKE PALLAVOLO	L. 139.000
DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000
EARTH WORM JIM	L. 119.000
EXHAUST HEAT F1	L. 79.000
EQUINOX	L. 89.000
FLASHBACK	L. 89.000
F ZERO	L. 59.000
FATAL FURY (USA)	L. 119.000
FINAL FIGHT 2	L. 79.000
FIRST SAMURAI	L. 129.000
FATAL FURY II (USA)	L. 139.000
FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
GLI SBULLONATI	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GSX II (JAP)	L. 49.000
GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
ILLUSION OF GAIA	L. 169.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000
I PUFFI	L. 119.000
JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KENDO RAGE (USA)	L. 129.000
KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000
K.O. GEORGE F. BOXING	L. 49.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEMMINGS II	L. 129.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LETHAL ENFORCERS	L. 179.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 119.000
MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000
MAGICAL QUEST	L. 149.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MAXIMUN CARNAGE	L. 119.000
MECHWARRIOR	L. 69.000
MEGA MAN X	L. 119.000
MISTER NUTZ	L. 99.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 119.000
MUSYA (USA)	L. 49.000
MIAO (JAP)	L. 49.000
MIGHTY MAX	L. 99.000
MONKEY (JAP)	L. 49.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 109.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL F.1	
INDY CAR RAC.	L. 139.000
N.B.A. LIVE	L. 119.000
N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000
NHL 94 HOCKEY	L. 99.000
NHL 95 HOCKEY	L. 119.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
06 (JAP)	L. 49.000
PAC ATTACK	L. 89.000
PARODIOUS	L. 59.000
PERFECT ELEVEN	telefonare
PILONTWINGS	L. 59.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000
PIRATES DARK WATER	L. 99.000
PIT FALL	L. 69.000
PLOK	L. 99.000
POPULOUS II	L. 69.000
POWER DRIVE	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
RAIDEN	L. 79.000
ROBOCOP 3	L. 69.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
RUN SABER	L. 59.000
SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 139.000
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SHADOW RUN	L. 119.000
SHAQ FU	L. 119.000
SIDE POCKET (USA)	L. 149.000
SIM CITY	L. 89.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SPACE ACE	L. 89.000
SPECTRE	L. 89.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 59.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STAR WARS	L. 99.000
STARWING	L. 69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STREETFIGHTER II	L. 69.000
STREET RACER	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 79.000
STRIKER	L. 89.000
STUNT RACER FX	L. 119.000
SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER BOMBERMAN	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER INDIANA JONES	L. 159.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPER RETUNR OF THE JEDI	L. 149.000
SUPER STREETFIGHT. II	L. 149.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 59.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000
SUPER MAN THE RETURN	L. 139.000
SUPER WIDGET	L. 119.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 119.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SYLVANION (RPG)	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TETRIS 2 (USA)	L. 139.000
TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000
TINY TOONS	L. 79.000
THE LION KING	L. 139.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
THE 7th. SAGA	L. 119.000
TOM AND JERRY	L. 89.000
TOPOLINO MANIA	L. 89.000
TOTAL CARNAGE	L. 69.000
TURN AND BURN (USA)	L. 79.000
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
T2 APCADE GAME	L. 69.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	L. 149.000
U.N. SQUADRON	L. 69.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
UTOPIA (R.P.G.)	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPION SHIP	L. 139.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
VORTEX	L. 109.000
WORLD HEROES	L. 129.000
WING COMMANDER 2	L. 89.000
WINTER OLYMPICS	L. 109.000
WIRLO	L. 59.000
WOLVERINE	L. 119.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
WORLD HEROES 2 (USA)	L. 159.000
WWF RAW	L. 139.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOSHI SAFARI	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 89.000
ZELDA 3	L. 89.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

Nintendo

Titolo	Prezzo
ALLADIN	L. 89.000
BARBIE	L. 69.000
BIG FOOT	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BOULDER DASH	L. 49.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000
DOUBLE DRAGON III	L. 45.000
DUCK HUNT	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GARGOILES QUEST 2	L. 49.000
GOAL	L. 59.000
GREMLINS 2	L. 49.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
LION KING	L. 89.000
LOLO 3	L. 49.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	L. 49.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
OPEL GOLF	L. 59.000
PUGSLAY SCAVENGER HUNT (FAM. ADDAMS)	L. 89.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
RYGAR	L. 49.000
SALOMON KEY	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SNAKE REVENGE	L. 49.000
SOLAR JETMAN	L. 49.000
SOLSTICE	L. 49.000
SKI OR DIE	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TALE SPIN	L. 69.000
TROG	L. 49.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 119.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BALL 2 3D	L. 99.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BRUTAL	L. 109.000
BUCK ROGERS	L. 69.000
BUGGER MAN	L. 89.000
BURNING FORCE	L. 69.000
BUSBY	L. 89.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 49.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CAPTAN PLANET	L. 89.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI BOY	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 69.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 69.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 99.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DYNAMITE HEDDY	L. 99.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 99.000
DRAGON	L. 99.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DJ BOY	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + DUBLE CLUTCH	L. 99.000
FOOTBALL	L. 79.000
EA HOCKEY	L. 49.000
EARTHWORM JIM	L. 139.000
ECCO THE DALPHIN 2	L. 119.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS	L. 49.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 119.000
FIFA SOCCER	L. 89.000
FIFA SOCCER '95	L. 109.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 99.000
FATMAN (JAP)	L. 49.000
FLINSTONE THE MOVIE	L. 119.000
FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 79.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 69.000
GENERATION LOST	L. 109.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 69.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000
HAUNTING	L. 99.000
HELL FIRE	L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 109.000
HOOK	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 99.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JOUNGLE BOOK	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 99.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 59.000
JAMES POND II	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
LAWNMOVER MAN	L. 99.000
LOTUS II	L. 69.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LEMMINGS	L. 79.000
LEMMINGS 2	L. 109.000
LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MICROMACHINE 2	L. 99.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIGHTY MAX	L. 95.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL F1	
INDY CAR RAC.	L. 99.000
NHL '94 HOCKEY	L. 139.000
NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000
OUTRUN 2019	L. 59.000
OUTRUNNERS	L. 69.000
PIRATES - GENESIS	L. 99.000
PIT FALL	L. 79.000
PHELIOS (JAP)	L. 59.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 69.000
POPOLOUS II	L. 69.000
POWER DRIVE	L. 119.000
PUGGSY	L. 69.000
RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000
RED ZONE	L. 119.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROLLING THUNDER 3	L. 99.000
ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 79.000
ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000
RAMBO III	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 109.000
SHAQ-FU	L. 109.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SONIC 3	L. 139.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SONIC	L. 49.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
SONIC 2	L. 89.000
SPIDER-MAN	L. 69.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SILVESTER & TWITTEE	L. 99.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 99.000
SPACE HARRIER	L. 69.000
SUPER-MAN	L. 99.000
SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
STREET OF RAGE II	L. 99.000
STRIDER	L. 49.000
SKITCHIN	L. 59.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
SUPER HYLDE	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
THE LION KING	L. 119.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 99.000
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 49.000
TOE JAM & EARL 2	L. 124.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 99.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WINTER OLIMPICS LILLEHAMMER '94	L. 79.000
WOLVERINE	L. 89.000
WWF RAW	L. 115.000
YOGI BEAR	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
X-CALIBRE	L. 119.000

MASTER SISTEM

Titolo	Prezzo
ACTION FIGHTER	L. 49.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000
BATMAN RETURN	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 49.000
BUGGY RUN	L. 49.000
CHASE HQ	L. 49.000
DESERT STRIKES	L. 49.000
F. 1	L. 59.000
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
G-LOC	L. 49.000
GP RIDER	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MASTER OF COMBAT	L. 49.000
MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000
MORTAL COMBAT 2	L. 79.000
OLIMPIC GOLD	L. 49.000
PAC MANIA	L. 49.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
PRO WRESTLING	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
RENEGADE	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
R. TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 49.000
SONIC 3	L. 59.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SUPER TENNIS	L. 39.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL 2	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
TERMINATOR	L. 49.000
THE NINJA	L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
TRANSBOT	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
WINTER OLYMPICS	L. 49.000
WINTER OLIMPICS .	L. 49.000
ZILLION II	L. 59.900

OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI COMMERCIALIZZATI

PROVE

QUANDO SARÒ GRANDE...

...Che cosa faremo? Quali sogni infantili e quali aspirazioni inseguiremo? Vediamo cosa vorrebbero fare "da grandi" i recensori di Gippì!

DUPONT

...Farò l'Imperatore del Mondo! Naturalmente sarò immortale, dotato di superpoteri e potrò fare tutto quello che mi pare...

RED FURY

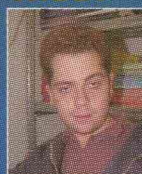
...Farò la velina di Striscia la Notizia, o la modella, o l'attrice, o farò carriera nel campo degli spot pubblicitari, o la ragazza di Non è la Rai, oppure...

NEXUS

...Seguirò la mia grande aspirazione: fin da piccolo ho sempre sognato fare l'indossatore di moda, e prima o poi ci riuscirò!

RANDOM

...è un problema. Per decidere cosa fare da grandi bisogna prima diventarlo, e io non credo che ci riuscirò mai. Ma forse... Sì, da grande farò il pompiere...

TRUST

...Prenderò il posto di Stefano Gallarini di fianco alla Panicucci! E possibilmente di fianco a molte altre ancora...

APECAR

...Farò er rottamaro: quello che passa a prendere la schifezza che buttate via e se la ricicla. Anche se il mio sogno è sempre stato fare il metronotte.

SCARLET

...Farò il maestro di Arti Marziali! Anche se sono sempre stato attirato dalla carriera di cantante e di scrittore, ma nel dubbio mi va bene anche l'astronauta.

PADDY

...Farò l'amministratore delegato della Sega America. Deciderò dalla mia scrivania le strategie del mio impero (ma te puozzò toccà, ma vac...)!

MADOC

Da grande farò il cronista di fatti di vita. Mi piacerebbe scrivere di quello che accade alle persone normali, come del grande disastro aereo del 4 gennaio.

PICCHIADURO

Casa: PEDIATRICA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: HAI VOGLIA
Livelli di difficoltà: 1

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su AAT è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sé stesso, e sia Jimmy Connors Tennis per SNES che Pete Sampras Tennis per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di Andre Agassi Tennis si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

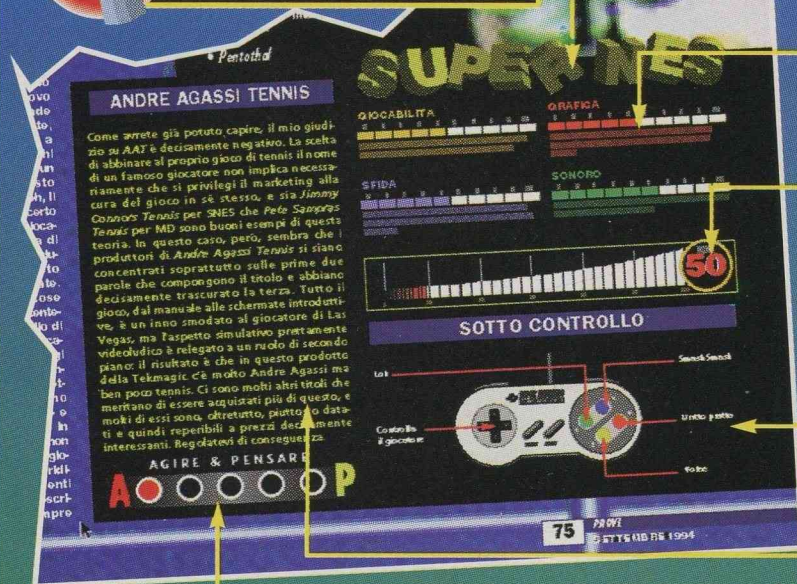
GIOCABILITÀ — GRAFICA — SFIDA — SONORO

50

SOTTO CONTROLLO

75 PROVE SETTEMBRE 1994

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK

...Grande? I vampiri non crescono, non invecchiano e non muoiono... Per me è veramente una domanda difficile!

PENTOTHAL

...Diventerò un grande linguista e scriverò un nuovissimo dizionario di neologismi tutti rigorosamente inventati da me!

STYLZ

...Farò certamente l'archeologo: scavare nel tempo per scoprire le vestigia di civiltà perdute o le ossa dei dinosauri e, soprattutto, lavorare fianco a fianco con Laura Dern!

ROY

...Farò certamente il pescatore professionista, come Sampei, il protagonista di un cartone animato giapponese che mi ha aiutato a cresecere.

ORWELL 2000

...Farò certamente lo scrittore: con un soprannome così, d'altra parte, è un destino assolutamente inevitabile!

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

Per salire fino alla piattaforma in alto dovete saltare di tronco in tronco.

Bravi! Questo è esattamente ciò che dovete fare.

Ristar

Afferrate i nemici e scagliateli il più lontano possibile.

C'erano una volta, in una galassia lontana, lontana, sei pianeti che vivevano in perfetta armonia. Ma, un brutto giorno, dei perfidi alieni s'impadronirono dell'intero sistema, riducendo in schiavitù i poveri abitanti. Adesso tocca ovviamente a voi scacciare gli intrusi, negli insoliti panni di una simpatica stellina. La storia non è certamente originale, ma d'altra parte non lo è nemmeno il gioco, quindi non c'è da stupirsi. In compenso, tutto il resto riesce a far entrare questo *Ristar* nell'Olimpo dei migliori platform per Mega Drive.

Voi controllate una sorta di stella antropomorfa, anzi, un buco nero con una stella per faccia, anzi, uno sprite che per

MUOVITI, MUOVITI...

Questi sono solo alcuni dei movimenti che la stellina è in grado di compiere. Proseguendo nei livelli ne scomprirete molti altri...

UN, DUE, TRE... STELLA!

In questa sequenza potete assistere all'arrivo di Ristar. Dovrà liberare un'intera galassia dai perfidi alieni. In bocca al lupo!

...1

...2

...3

e 4

Lanciate in avanti la statuetta per far cadere la gabbia.

Il talpone di fine livello è un osso duro, ma basta un po' di pratica.

comodità chiamerò stellina. Ristar, questa stellina, è in grado di compiere svariate azioni grazie alle sue braccia allungabili. In questo modo può spazzar via i nemici, azionare particolari congegni e aggrapparsi un po' dovunque. Tra l'altro, ogni pianeta ha le sue particolarità che dovrete imparare a conoscere prima di poter proseguire. C'è il solito pianeta completamente congelato, quello sottomarino, quello affetto da una flora particolarmente invadente e quello ricco di vulcani e di fiumi di lava. Decisamente particolari, poi, il pianeta tutto automatizzato e, soprattutto, il pianeta musicale, pieno di strumenti e di strani nemici. Tra l'altro, in questo pianeta per avanzare dovrete mettere a frutto tutta la vostra esperienza in puzzle-game, visto che dovrete riuscire a portarvi sempre dietro un metronomo che vi servirà per convincere degli uccelli canterini a lasciarvi passare. Il mostro finale di questo livello è un grosso uccellaccio stonato che dovrete convincere ad abbandonare la carriera di cantante. Ma tutti i boss di fine livello sono ben realizzati: spaziano da un buffo pesce-martello a un mago fluttuante, da una talpa armata fino ai denti a un'enorme mostro di ghiaccio che dovrete uccidere a colpi di pizza bollente. Particolarmente geniali, poi, gli avversari di metà pianeta. Nel pianeta di ghiaccio dovete sfidare a palle di neve uno strano

Nel bonus stage dovete raggiungere il tesoro che si trova in alto. Per far questo dovete prendere velocità roteando intorno a quel paletto.

Nei momenti di pausa vedrete Ristar fare delle orribili facce.

Nel secondo pianeta dovrete immergervi continuamente.

Fate molta attenzione perchè sul ghiaccio si scivola.

Quel pallozzo nero è un nemico che è appena stato spazzato via.

Attaccatevi ai "soffioni" per raggiungere l'uscita.

individuo, nel pianeta vulcanico dovete ricordarvi la sequenza in cui appaiono alcuni alieni, mentre nel pianeta musicale dovete cercare di colpire degli uccelli meccanici che si muovono a tempo di musica. Ovviamente non mancano gli schermi bonus, nei quali dovrete raggiungere un tesoro posto in alto sopra a una piattaforma. Per far questo dovete aggrapparvi a un'asta e prendere velocità roteando vorticosamente.

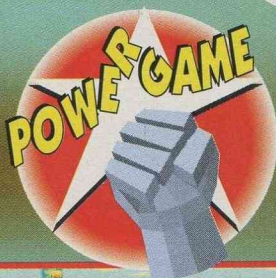
Purtroppo, come già detto, nel complesso *Ristar* non brilla per originalità visto che a parte alcuni colpi di genio la struttura di gioco e tale e quale a molti altri titoli. Ma, in fondo, questo passa in secondo piano grazie all'immenso divertimento che questo gioco saprà offrirvi.

•Trust

Un lapillo ha colpito in pieno il nostro Ristar.

POWER GAME

Grazie a degli appositi paletti potrete fare anche questo.

Vi presento il boss che incontrerete alla fine del primo pianeta.

RISTAR

Bisogna ammettere che la Sega ha fatto per l'ennesima volta un buon lavoro. *Ristar* è realizzato ottimamente sotto tutti i punti di vista. Dalla grafica nitida, dettagliata e soprattutto colorata, al sonoro piacevole e adeguato all'atmosfera del gioco. Tra l'altro la stellina è bellissima, grazie ai moltissimi frame di animazione e all'ironia con cui sono stati realizzati, e può effettuare un sacco di movimenti diversi. Insomma, l'unico vero grande difetto è la sostanziale mancanza di originalità. Infatti, questo gioco ricorda un po' troppo la saga di Sonic. La scaletta orizzontale a cui vi dovrete attaccare per superare i vari ostacoli è tale e quale a quella di *Sonic & Knuckles*, mentre la sciata all'inizio del pianeta di ghiaccio è identica alla discesa in snowboard di *Sonic 3*. Comunque sia, se siete dei veri appassionati di giochi di piattaforme, non vedo perché non dovreste comprare anche questo ennesimo titolo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ristar è un platform divertentissimo grazie alle molte trovate geniali e all'originale sistema di controllo

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La grafica è allegra e molto colorata, particolarmente ben realizzati i boss di fine livello

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il livello hard rappresenta una sfida abbastanza dura. Facile, invece, il livello normal

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto carine le musichette in particolare quelle del quarto pianeta

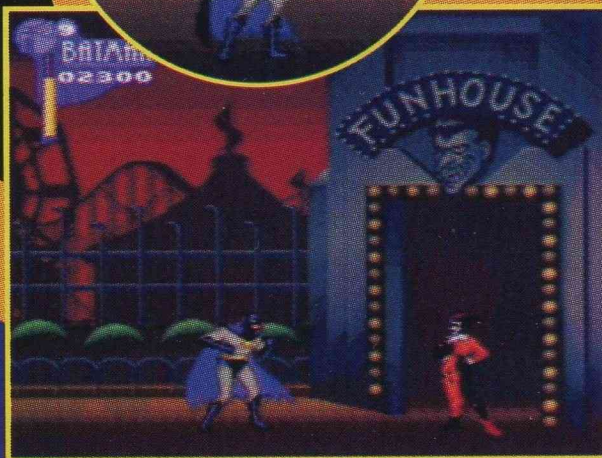
SOTTO CONTROLLO

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

the adventures of BATMAN & RO

Sia gli sprite che le animazioni ricalcano lo stile del cartone animato.

Dove poteva svolgersi il combattimento contro Joker, se non al Luna Park?

Anche i nemici e gli sfondi di background sono davvero ben realizzati.

La prima domanda che viene spontaneo porsi, dopo qualche partita a *The Adventures of Batman and Robin*, è: "E Robin? Che fine ha fatto?". In effetti, dato il titolo del gioco, scoprire che il protagonista effettivo è il solo Batman, mentre Robin si limita a comparire in un paio di sequenze, può essere sulle prime una delusione. In realtà non si tratta di un'operazione fuorviante da parte del marketing Konami, ma di una strana storia di licenze: la softhouse giapponese ha infatti acquistato i diritti per la conversione videoludica della serie animata di Batman. Successivamente (quando la struttura di gioco era stata già definita) il nome della serie è stato mutato in "The Adventures of Batman and Robin"; a quel punto la Konami non ha fatto altro che apporre letteralmente il titolo per il quale aveva acquistato i diritti sul suo nuovo gioco per Super Nintendo, anche se ormai il protagonista assoluto era l'Uomo Pipistrello, e Robin aveva solo un ruolo di comparsa. Non temano, però, i miei 25 lettori: nonostante questa incoerenza fra forma e sostanza, ossia fra il titolo e la struttura di gioco, *TAoB&R* è, e resta, un ottimo gioco. Innanzitutto, riesce a riprodurre magistralmente lo stesso tratto grafico e le medesime atmosfere dark che caratterizzano la serie da cui trae l'ispirazione (e il copyright). La cura per il dettaglio è grande e a tratti quasi maniacale, e anche le animazioni sono realizzate in modo assolutamente pregevole; unico difetto, una certa lentezza nel movimento dello sprite principale: Batman si muove con stile egregio, ma a volte sembra che corra in salita o controvento. Ciò nonostante i programmatori della Konami dimostrano ancora una volta di avere una particolare confidenza con l'hardware dello SNES e sono riusciti a sfrut-

BAT/TREZZI

TAoBaR è un gioco bello tosto e per avere ragione di tutti i livelli avrete bisogno di equipaggiare l'Uomo Pipistrello nel migliore dei modi. Alcuni degli oggetti elencati sono disponibili in ogni momento (il Batarang e la Fune), altri possono essere usati un numero limitato di volte (le Stellette, la Pistola Spray, l'Esplosivo e il Fumogeno), altri, infine, sono disponibili solo in particolari situazioni (la Maschera Antigas, la Torcia, gli Occhiali a Raggi X e la Master Key).

BATARANG

Colpisce i nemici distanti e torna sempre nelle mani del proprietario.

FUNE [GRAPPLING GUN]

Essenziale per issarsi là dove nessun supereroe non è mai giunto prima.

STELLETTE [STAR]

Batman come i ninja: ma vanno usate con attenzione perché sono contate.

FUMOGENO [SMOKE BOMB]

Come la Pistola Spray, ma indicato per i nemici che si trovano a distanza.

PISTOLA SPRAY [SPRAY GUN]

Stende i nemici al tappeto. Efficace per gli scontri a distanza ravvicinata.

ESPLOSIVO [PLASTIC-EXPLOSIVE]

Una bella carica di plastico serve a buttar giù i muri e a colpire i nemici.

OCCHIALI A RAGGI X

Lo schermo diventa rosso e si possono scorgere trabocchetti nascosti.

MASCHERA ANTIGAS

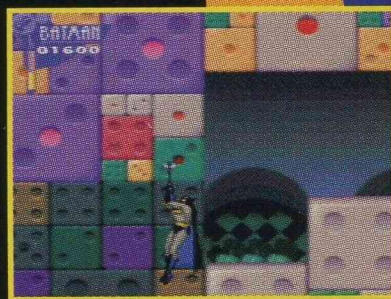
Riduce del cinquanta per cento i danni derivanti dai gas velenosi.

TORCIA [FLASH LIGHT]

Consigliabile senza indugio per farsi strada nelle stanze più buie.

MASTER KEY

Indispensabile per aprire le porte del terzo livello (quello di Penguin).

tare appieno le molteplici capacità dei chip grafici Nintendo. In particolare vi segnalo il pregevole uso delle trasparenze, implementate magistralmente quando una nube di gas velenoso invade lo schermo. Non manca peraltro il settimo modo grafico (ovvero il Mode 7), primo protagonista delle sezioni automobilistiche con vista dall'alto, in cui il giocatore è posto ai comandi della Batmobile. Come avrete potuto capire, *TAoBeR* è un titolo dalle molteplici personalità: a ben pensarci l'etichetta di "gioco di piattaforme" gli va un po' stretta. Ognuno degli otto scenari che lo compongono, infatti, è strutturato in modo tale che il suo svolgimento

Vi capiterà di dover combattere contro nemici davvero strani e insoliti.

Il livello del Luna Park è uno dei più suggestivi in assoluto.

Nonostante le armi, Batman combatte molto bene anche a mani nude.

Molto buono sotto tutti gli aspetti, TAoBaR è un must per tutti i fan.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Non c'è alcun dubbio: *TAoBaR* è in assoluto il migliore fra tutti i videogiochi che siano mai stati realizzati su licenza d'immagine del celebre supereroe alato. Con questo prodotto la Konami dimostra che, quando si è supportati da una grande professionalità, si possono realizzare tie-in di ottimo livello: giochi, cioè, che mettano in primo piano la qualità della programmazione, prima ancora di ogni considerazione commerciale. Se poi c'è anche una licenza ad accompagnare e supportare l'uscita di un videogame di qualità... beh, tanto meglio. Ottima realizzazione e licenza fortemente evocativa si rivelano, quindi, un binomio vincente nel caso di *TAoBaR*. L'unico difetto è costituito da una certa lentezza nel movimento dei personaggi che alla prova dei fatti, tuttavia, non compromette troppo il giudizio complessivo. Questa è la cartuccia da acquistare se, per qualsiasi motivo, avete una simpatia per Batman. Attenzione, però, siate pronti a sudare sette camicie perché il livello di difficoltà è in alcuni passaggi veramente elevato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La struttura di gioco è composita e varia. Bisogna adottare stili di gioco sempre diversi, ma il sistema di controllo è eccellente

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un uso magistrale della palette del Super Nintendo ha permesso di riprodurre perfettamente le atmosfere della serie animata

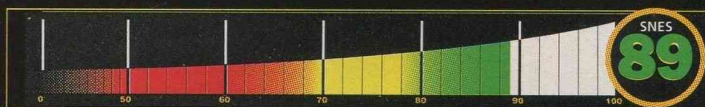
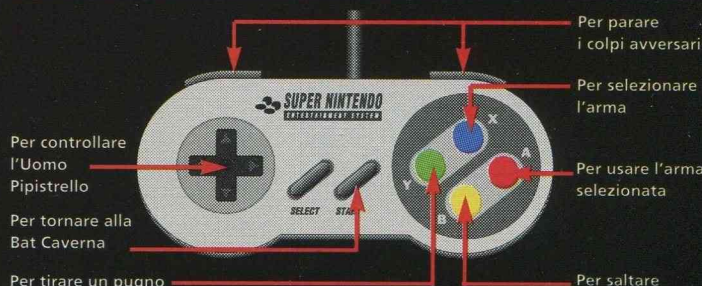
SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il livello di difficoltà è tosto e può a tratti risultare frustrante. Progredirete lentamente, ma con grande soddisfazione (sembra l'oroscopo...)

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

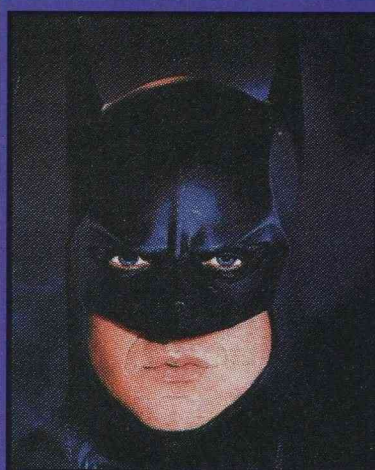
I chip sonori del Super Nintendo sono in grande spolvero e offrono un degno contraltare musicale alla grafica sontuosa. Discreti gli effetti

SOTTO CONTROLLO

Un'altra immagine dello stranissimo livello dei giocattoli viventi.

Naturalmente il Joker è il più g arcinemico dell'Uomo Pipistr

ricorda quello di un episodio della serie: in questo modo si è posti di fronte a sfide sempre nuove, in cui di volta in volta bisogna adottare stili di gioco diversi. Sono presenti elementi dei picchiaduro a scorrimento, dei giochi di guida, dei titoli strategici e di quelli più tradizionalmente platform. Per completare i primi sette scenari occorrerà sconfiggere uno a uno tutti i più terribili nemici di Batman, da Joker a Catwoman, da Penguin a Riddler: alla fine dell'ottavo livello, invece, bisognerà affrontare tutti i nemici in una volta sola (tanto per gradire). La profondità di gioco è garantita dalla presenza di una componente, per così dire, tattica, che conferisce maggiore spessore alle sezioni più arcade: per superare tutti i livelli (alcuni dei quali, vi avverto subito, non sono affatto facili) sarà assolutamente necessario equipaggiare il personaggio con la giusta attrezzatura. A questo proposito, una calma e meditata preparazione nella Bat Caverna è senza dubbio consigliabile.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

BATMAN PER SEMPRE

Con la serie cinematografica dell'Uomo Pipistrello eravamo rimasti a "Batman Returns", anch'esso oggetto di conversione videoludica da parte della Konami (recensione su Game Power 18, per gli smemorati). Agli appassionati dell'alato personaggio, farà forse piacere sapere che è già in produzione il terzo episodio della serie, il cui titolo categorico sarà "Batman Forever". Grandi novità ci aspettano per questa ennesima megaproduzione hollywoodiana: innanzitutto il regista non sarà più Tim Burton, che aveva saputo conferire ai primi due film la propria inconfondibile impronta neogotica (rinnovata nel recente lungometraggio "stop motion" "Nightmare before Christmas"); in secondo luogo, non rivedremo neppure Michael Keaton, che aveva prestato il viso (costantemente coperto dalla maschera, in verità) all'Uomo Pipistrello sia in "Batman" che in "Batman Returns". Il suo posto sarà preso da Val Kilmer, che i più tamarri ricorderanno in "Top Gun" di Tony Scott, i più fricchettoni in "The Doors" di Oliver Stone e gli intenditori in "Top Secret" dei fratelli Zucker. Secondo le prime anticipazioni, in "Batman Forever" farà la sua comparsa, nientemeno che The Riddler in persona. Proprio lui.

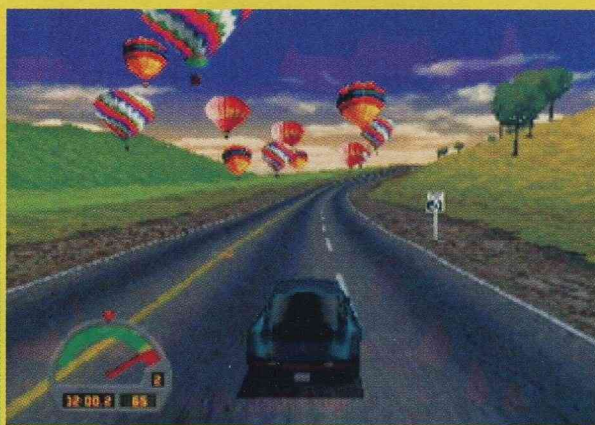
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 • 6446996

E AL DETTAGLIO
VIA GUIDOTTI, 40/B • 40134 BOLOGNA

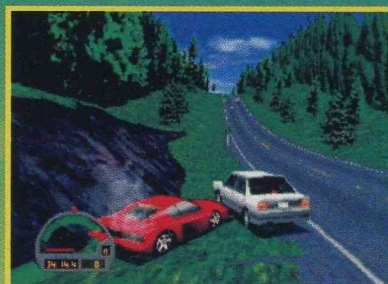
GIOCHI NUOVI E USATI PER
SUPER NINTENDO • GAME BOY • MEGA DRIVE
GAME GEAR • 3DO • JAGUAR • NEO GEO

Casa:	**ELECTRONIC ARTS**
N°Giocatori:	**1**
Continua?:	**NO**
Livelli di difficoltà:	**3**

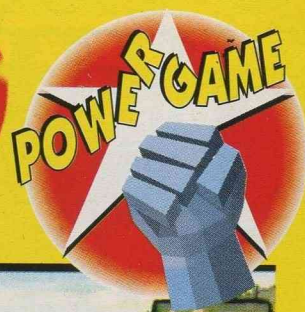
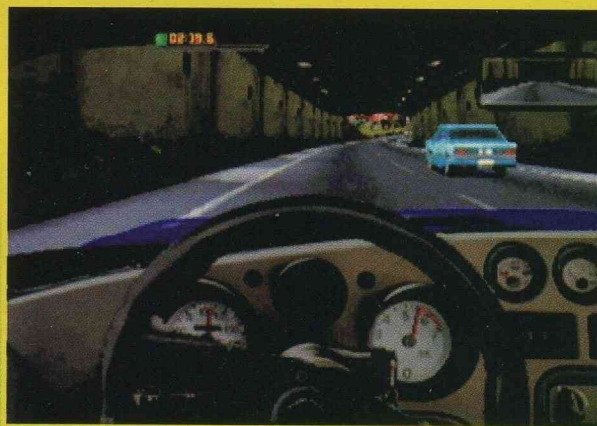
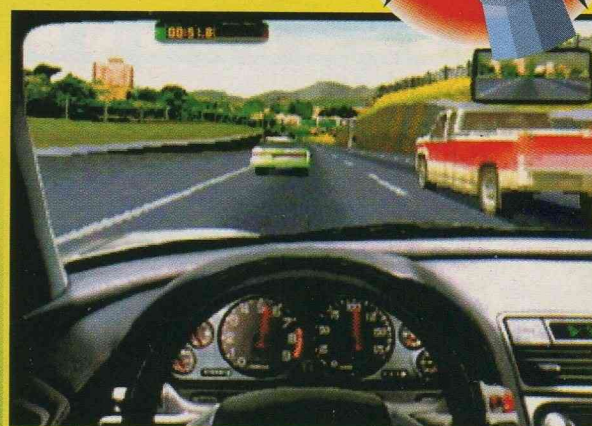
THE NEED

Mentre il 3DO carica potete gustarvi delle bellissime immagini digitalizzate. Meglio che niente.

Un panorama romantico per un gioco dedicato ai vecchi amighisti nostalgici.

Broam, Brum... Skrieeek Vrooarrr..!!! Oops - Scusate ragazzi, ma quando una simulazione di corsa automobilistica è così ben fatta non so trattenermi... Nel nostro caso *NFS* presenta a suo vantaggio una serie di punti non da poco tra i quali la cura che è stata usata nel trasmettere ogni minimo particolare della realtà sullo schermo: potrete scegliere cambio automatico, ABS, tipo di aderenza alla strada e, in fase di gara, diversi altri particolari come il senso di percorrenza del tracciato (potrete anche farlo tutto a ritroso, oppure giusto ma a marcia indietro, anche se in questi casi non posso certo assicurarvi una buona riuscita nella competizione) e le viste del veicolo (interna, esterna e da dietro). Degna di nota anche la capacità del replay, che salva l'intero tracciato dando la possibilità di rivedere ogni azione della gara appena svolta, partendo

Oh, oh, mi è semblato di vedele una gip! State più attenti, non vorrei che mi rovinaste la macchina!

Evidentemente in America le Ferrari le usano per tagliare il prato.

Per la serie chi mi ama mi segua...

FOR SPEED

dai momenti salienti di quest'ultima oppure dal tratto finale, dal punto di vista di ben sette telecamere diverse a varie velocità di moviola. In tema di opzioni, possiamo scegliere tra 8 modelli di bolidi, dal "carrettone" della Mazda alla Lamborghini Diablo VT (un modello che richiederà certamente un po' di pratica)! Tutte le macchine hanno caratteristiche proprie e dettagliatissime, si distinguono perfino nella risposta ai comandi del pad e nella diversità dei cruscotti . Prima della partenza dovrete decidere, inoltre, tipo di pista, livello di difficoltà, condizioni del traffico e intelligenza del vostro rivale. Ogni percorso è composto da 3 segmenti (2 nel livello novizio), durante i quali avrete sott'occhio, col tasto pausa, il punto del tratto in cui vi trovate in un dato momento, la distanza dal vostro avversario (N.B.: anche se sceglierete di gareggiare solo contro il tempo potrete richiamare in ogni momento il "simpaticone" computerizzato per iniziare a gareggiare contro di lui), qualche opzione tra quelle già citate e, ovviamente, l'abbandono della gara (quit!). La velocità d'azione non sembrerà elevatissima, ma dopo un po' ci si

Il cruscotto è un po' spartano, ma penso che potrei adattarmi. Cosa ne dite?

Guidare nel traffico è sempre una bella rottura. A volte anche nel vero senso della parola.

A sinistra, no, la multa no!
A destra, sì, il sorpasso sì!

GRAND PRIX

In *NFS* potrete selezionare 8 diverse auto; eccole qui di seguito in ordine di velocità:

TOYOTA SUPRA TURBO

cilindrata: 2997 cc; vel. max: 155 mph. Si chiama proprio così, è decisamente lenta ma con la consistenza di un carro armato.

MAZDA RX 7

cilindrata: 1308 cc; vel. max: 158 mph. La più scarsa: ottima comunque per prendere la mano con il gioco.

DODGE VIPER RT/10

cilindrata: 7990 cc; vel. max: 160 mph. Non molto veloce, d'accordo, ma il suo forte sono le riprese (da 0 a 60 mph in 4,8 secondi!)

ACURA NSX

cilindrata: 2977 cc; vel. max: 168 mph. Nella media, sceglietela se volete avere una buona tenuta di strada con una discreta velocità.

PORSCHE 911

cilindrata: 3600 cc; vel. max: 168 mph. Per chi vuol stare sul classico non c'è niente di meglio, discreta ed elegante.

CHEVROLET CORVETTE ZR 1

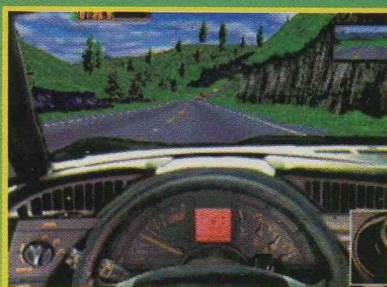
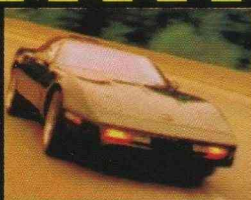
cilindrata: 5732 cc; vel. max: 178 mph. Nera e cattivissima, un vero e proprio falco della strada.

FERRARI 512 TR

cilindrata: 4943 cc; vel. max: 192 mph. Oltre al nome, cosa dire di più? Ah, sì: è l'auto preferita dal vostro avversario!

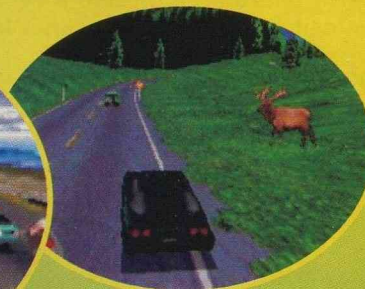
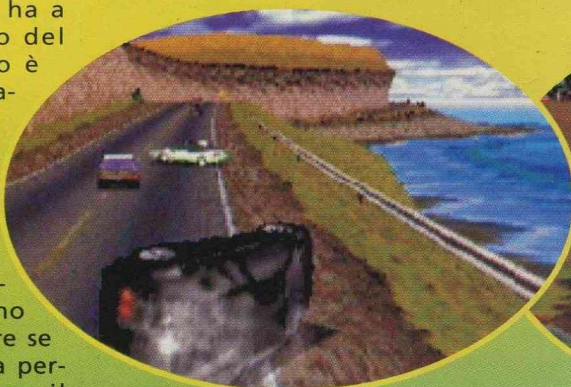
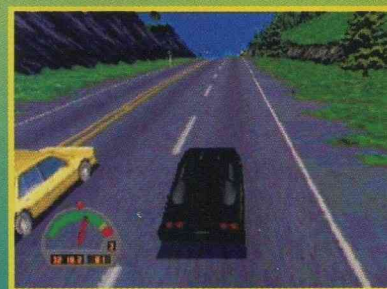
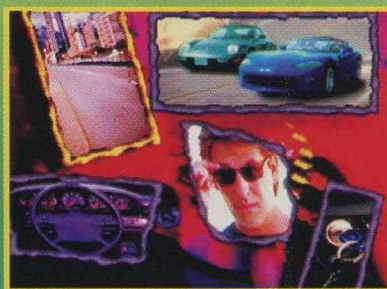
LAMBORGHINI DIABLO VT

cilindrata: 5707 cc; vel. max: 202 mph. La scheggia della situazione, questo bolide per eccellenza non è certo adatto ai deboli di cuore.

La visuale dall'abitacolo è senz'altro più realistica.

Non è *Ridge Racer*, ma chi amava *Test Drive* non rimarrà deluso.

rende conto che questo ha a che fare con il realismo del gioco... Meno realistico è l'angolo di sterzata, decisamente limitato... ma tanto a 150 miglia orarie chi si metterebbe a fare inversioni di marcia? Per il resto, occhio alla pula (e ti pareva...), della cui vicinanza sarete comunque avvisati da un cicalino intermittente, per scegliere se rallentare (e fare la brava persona) o accelerare (e fare il furbo); ottime le interazioni con gli altri veicoli, che in casi di traffico eccessivo non esiteranno a fare marcia indietro per evitare gli ostacoli o addirittura a svegliarvi con sonore strombazzate di clacson di volume variabile secondo la distanza (fantastico!). Potrete poi abbattere cartelli vari e alberi... Ah dimenticavo: in città, tra un lastrone e l'altro dei marciapiedi di cemento, qualche programmatore pignolone ha ben deciso di far crescere i classici ciuffetti d'erba... e scusate se è poco! Male invece per quel che riguarda bivi e incroci con altre strade... Non esistono! In compenso i fondali sono semplicemente idilliaci, specialmente tra boschi e montagne, anche se il clima non è certo quello da passeggiata ecologica, da quel che ho potuto vedere!

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Un tentativo di sorpasso niente male. Occhio alle fiancate!

La bellezza grafica dei check point è proporzionale al valore del gioco.

Un taxi che supera una Diablo? Non c'è più religione! Si esce un'ora prima!

THE NEED FOR SPEED

Forse tutti quelli che in *The Need for Speed* si aspettavano di trovarsi di fronte un gioco alla *"Daytona"* rimarranno un po' delusi. In effetti *NFS* gli assomiglia sotto molti aspetti, soprattutto sotto quello grafico dove texture mapping a go go e incredibili fondali grandiosamente pennellati ben si fondono con il realismo che solo in una buona simulazione come questa si può ritrovare; gli elementi di questo tipo sono infatti molti: rombo del motore sempre diverso, tempi reali di accelerazione e frenata, stridii vari, sgommate, sfollate, sensibilità dello sterzo differente da veicolo a veicolo, impatto dell'aria, peso e chi più ne ha più ne metta, che rendono di grande impatto il gioco. Forse l'unico punto debole è la velocità, anche se è in gran parte colpa delle realistiche capacità delle auto e uno scrolling a volte scattoso, con qualche rallentamento qua e là. In definitiva, comunque, *NFS* riesce a raccogliere un buon giudizio, se non altro, grazie a un discreto mix tra simulazione e spettacolarità.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dipende dalle opzioni e dal modello di automobile: col tempo, comunque, migliora

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Particolareggiatissima, anche se a volte si nota qualche scatto; panorami da cartolina

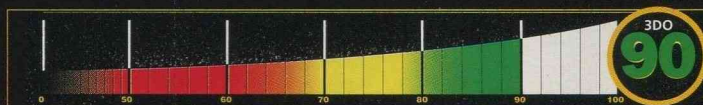
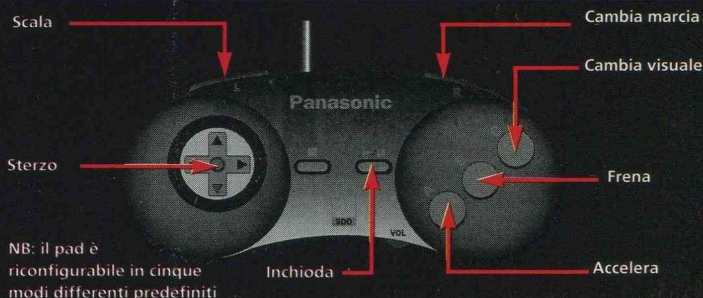
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Da soli (a tempo) non è granché, contro il computer la situazione migliora

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non si nota l'assenza della musica durante la gara, mentre negli altri punti del gioco è molto bella, così come gli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

NB: il pad è riconfigurabile in cinque modi differenti predefiniti

VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC

VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO
TEL 02/29402806 - FAX 29525146

3DO PAL
MEGA RACE L.1.050.000
+ GIOCO + FIFA L. 1.160.000

SUPER NINTENDO L. 269.000
+ FIFA 309.000
+ ALL STAR + MARIO L. 329.000
+ DONKEY KONG 379.000

NEO GEO CD L. 1.050.000
+ 4 GIOCHI L. 1.399.000
+ 8 GIOCHI L. 1.599.000

CDX 32 L. 449.000 EURO
+ GIOCO 569.000
MEGA CD + 9 GIOCHI L. 599.000

SATURN + GIOCO
1.399.000

Super Nes
Power Instinct
Wild Guns
Brandish
Justice League
Lupin III
Joe & Mac III
Biker Mice
Cannon Fodder
Demon's Blazon
Manchester United Soccer
Pagemaster
Uniracers
Wolverine
Black Hawk
Michael Jordan

Megadrive
Road Rash III
Ristar
Bloodshot
Cannon Fodder
Pitfall II
Viewpoint
Theme Park
The Smurfs
Syndacate
32X
Tee Off
Metal Head
Cosmic Carnage

Street Racer
Nba Jam
Motocross
Super Afterburner
Mortal Kombat

Saturn
Chinese Detective
Clockwork Knight
Gale Racer
Virtua Fighter
Cotton II
Panzer Dragon
Victory Goal
Daytona Usa

3DO
Alone in the Dark
Another World
Slayer
Space Ace
Star Blade
Space Shuttle
heme Park
Return Fire
Flashback

Neo Geo CD
Samurai Showdown II
Double Dragon
King of Fighter 94

Offertissima Super Nes
1 Gioco L. 79.000
2 Giochi L. 99.000

Cool World
Hook
Inspector Gadget
Claymates
X-Kaliber
Soldiers of Fortune
Total carnage
Time Trax
Young Merlin
Tazmania
Lethal Weapon
Super Strike Eagle
Street Fighter II
Tom & Jerry
Pink Goes to Hollywood
Super James Pond
Super Ninja Boy
Super Back to the Future
World Heroes
Jacky Crush
Mortal Kombat
Contra III
Top Racer II
Super Swiv
Flying Hero
Super Valis IV
First Samurai
Joe & Mac II
Return of the Double Dragon
Power Athlete
Lemmings
Final Fight
The Flingstones
The Pirates of Dark Waters
Musya
Rugby
Rushing Beat
Alien VS Predator

NOLEGGIO E VENDITA
SONY PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE
GAME GEAR
NEO GEO CD
MEGA CD
MEGA 32X
SATURN
3DO

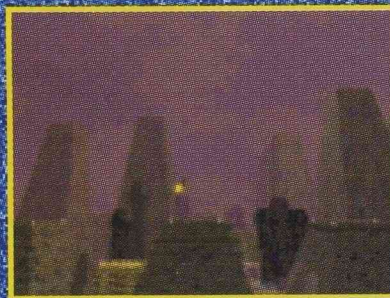
OFFERTA DEL MESE
DONKEY KONG COUNTRY
USA E PAL 149.000

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS
VENDITA TELEFONIC A CON CARTA DI CREDITO

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1-4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

SYN

Anche la presentazione dello schermo è diversa dalle versioni per computer.

Con il Persuadertron potrete convincere altri agenti a seguirvi.

La città cyberpunk dove si svolgono le vostre imprese in un'immagine davvero suggestiva.

In linea di massima esiste una separazione abbastanza definita fra i videogiochi per computer e quelli per console: da una parte, infatti, abbiamo prodotti concepiti per un'utenza più matura, dall'altra titoli più immediati e semplici, spesso direttamente ispirati ai coin-op. Ogni tanto, però, appaiono sulla scena delle tastiere capolavori dal concept così geniale che sarebbe un vero delitto limitarne l'utilizzo ai soli possessori di PC o Amiga: titoli come *Sim City*, *Populous*, *Powermonger* o, più recentemente, *Doom*, pur avendo avuto i natali sui computer, sono stati prontamente convertiti per le più svariate piattaforme ludiche, facendo la gioia dei possessori di console che possono così fruire di prodotti eccezionali senza doversi svenare per l'acquisto di un costoso 486. Ora è giunto il turno di un altro celebre hit della scena PC e Amiga: si tratta di *Syndicate*, suggestivo gioco di strategia con contaminazioni "shoot'em up" e ambientazione

ARMI E BAGAGLI

All'inizio del gioco è possibile equipaggiare i propri agenti soltanto con questi quattro tipi di oggetti. Investendo denaro nella Ricerca & Sviluppo potremo in seguito ottenere un armamentario più sofisticato ed efficace. D'altro canto, se si spendono troppo soldi per la R&S, non ne rimarranno abbastanza per acquistare in giusta quantità le armi disponibili. Insomma: per avere successo in *Syndicate* non basta essere killer senza scrupoli, bisogna sapersi anche trasformare in lucidi e lungimiranti manager.

PISTOL

Quest'arma costituisce l'equipaggiamento base per gli agenti del nostro syndicate. Non ha un grande raggio di tiro e i suoi proiettili non sono neanche molto potenti, però costa poco.

SHOTGUN

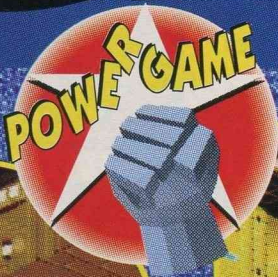
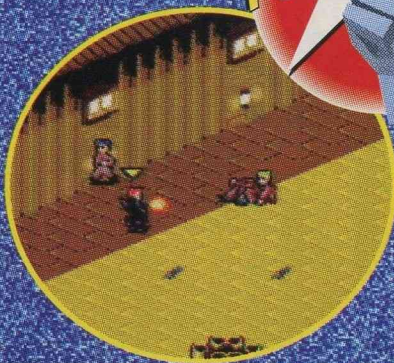
Con questi si comincia a ragionare: è possibile colpire un bersaglio anche se non è vicinissimo all'agente tiratore. Si possono sottrarre ai poliziotti (una volta abbattuti).

PERSUADATRON

Spesso gli obiettivi non vanno eliminati, ma soltanto "persuasi" per mezzo di questa strana pistola. Un solo colpo e la volontà della vittima verrà completamente annullata

MEDIKIT

Perdere un agente in azione comporta un costo enorme per l'organizzazione. È quindi bene fare una buona scorta di questi kit che riportano i feriti alla piena operatività.

DICATE

Armi spianate e sguardo truce, i vostri agenti cibernetici si apprestano a cominciare questa nuova missione.

Il fatto di non potere vedere dentro gli edifici vi creerà, talvolta, non pochi problemi.

Sopra, un altra veduta delle città. *A sinistra*, un'immagine tratta da una missione avanzata del gioco: potete vedere gli agenti nemici, in basso, che si preparano ad attaccare.

cyberpunk, sviluppato originariamente dalla Bullfrog di Peter Molyneux nel 1993.

L'azione si svolge in lontano e devastato futuro in cui le sorti delle nazioni sono guidate da oscure organizzazioni criminali (chiamate, appunto, "syndicate") che combattono fra loro per il controllo del pianeta. Il giocatore riveste il ruolo di un giovane dirigente di una di queste organizzazioni: il suo scopo sarà guidare il proprio "syndicate" fino alla vittoria totale su tutte le organizzazioni nemiche e alla conseguente conquista del pianeta. Ma il potere va raggiunto passo dopo passo, cioè missione dopo missione. All'inizio del gioco si può solo operare sul territorio dell'Europa Occidentale: selezionandolo sulla mappa generale si accede a una schermata di briefing in cui vengono illustrati gli obiettivi della missione (nella fattispecie, eliminare tutti gli agenti nemici). Successivamente si procede alla fase di equipaggiamento della squadra di agenti che si occuperà della faccenda: si acquistano armi e kit di pronto soccorso dopodiché si è pronti per entrare nel vivo dell'azione. A questo punto il gioco diventa una sorta di spara-

Potrete sfruttare gli oggetti e gli angoli delle strade per coprirvi.

In certe situazioni troverete difficile riuscire a capire cosa sta succedendo.

GIOCO DI SQUADRA

Il nostro syndicate ha a disposizione un totale di otto agenti, distrutti i quali il gioco, fatalmente, finisce. È quindi importantissimo equipaggiare tutti gli agenti col massimo che le nostre finanze e la nostra tecnologia ci consentono. Eventuali perdite potranno comunque venire rimpiazzate catturando agenti nemici che saranno opportunamente riprogrammati. In questa fase si sceglie anche il numero di agenti da inviare sul territorio: il massimo è quattro, ma bisogna tener presente che in quelle missioni in cui l'agilità e la destrezza contano più della pura potenza di fuoco è assolutamente consigliabile mettere in campo una sola coppia o, addirittura, un agente singolo.

tutto, seppur molto sofisticato: si prende il controllo degli agenti inviati sul luogo e li si dirige verso gli obiettivi.
Quando gli agenti nemici sono a portata di fuoco un mirino colorato appare su di loro, ma non sarà solo una questione di velocità, bisognerà pianificare tatticamente l'attacco, magari costeggiando un muro per sorprendere i nemici alle spalle. Una volta completata la missione si ottiene il controllo sul territorio e si può cominciare a progettare la prossima missione su un territorio adiacente. Progressivamente, attraverso missioni più complesse in cui la componente strategica acquista un'importanza sempre maggiore, si cercherà di estendere il proprio dominio a tutto il pianeta. Non sarà un'impresa facile, perché i syndicate avversari faranno di tutto per ostacolare le mire del giocatore, ma proprio la complessità della sfida (che richiede una saggia amministrazione finanziaria dell'organizzazione, oculati investimenti in Ricerca e Sviluppo per l'equipaggiamento degli agenti e una tassazione impietosa dei territori controllati) costituisce la caratteristica più affascinante di questo titolo.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

RICERCA E SVILUPPO

I nostri agenti biocibernetici incorporano la più avanzata tecnologia militare disponibile, ma devono essere continuamente "migliorati" per mantenersi al passo con l'aumento di difficoltà delle missioni. Bisogna quindi destinare una parte del budget del syndicate alla Ricerca & Sviluppo, che renderà disponibili modelli sempre più aggiornati di gambe, braccia, occhi, cuori e cervelli. Un apposito grafico permette di monitorare il processo di ricerca: sull'asse delle x è riportato il tempo, mentre sulle y si trova la percentuale di completamento della ricerca. Investendo una somma maggiore di denaro il grafico procede con una pendenza maggiore: in questo modo il progetto raggiungerà il 100% in un lasso di tempo minore. Sta al giocatore scegliere fra un progresso tecnologico rapido e oneroso oppure lento ed economico.

Dato che spesso i vostri agenti torneranno a casa feriti, è conveniente comprare a ognuno di loro un Medikit per curarsi.

Man mano che progredirete nella ricerca equipaggerete i vostri uomini con armi sempre più devastanti.

Un'immagine dell'introduzione animata in ray-tracing che mostra l'acquisizione di un nuovo agente.

Syndicate è sicuramente un gioco adatto a tutti i palati.

SYNDICATE

Anche se rispetto alle versioni per computer si sono inevitabilmente persi alcuni particolari, *Syndicate* resta un gioco dalla profondità e dall'atmosfera impareggiabili. Chi possiede il Multitap potrà poi giocarlo nella modalità a quattro giocatori che per coinvolgimento e divertimento è eccezionale: ognuno controlla un agente e ci si distribuiscono i compiti come in un vero commando. I difetti sono lievi: in primo luogo il sistema di controllo (originariamente concepito per il mouse) è un po' penalizzato dall'uso del joypad; inoltre il gioco si rivela eccessivamente lento nei passaggi da una schermata all'altra, tanto che a volte - dimenticando che risiede interamente su silicio - si direbbe che stia "caricando". Tuttavia si tratta di peccati veniali che non pregiudicano la qualità complessiva del gioco. È veramente appagante dirigere i propri agenti nel bel mezzo di una piazza affollata e mettersi a far fuoco sui civili inermi per il puro gusto di fare una strage: certo, ci vuole un po' di senso dell'umorismo, ma quello non vi manca, vero?

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ ● P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Il gioco è stato concepito per dare il massimo usando il mouse. Col joypad non è la stessa cosa ma, una volta fatta la mano, tutto funziona.

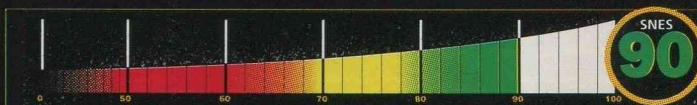
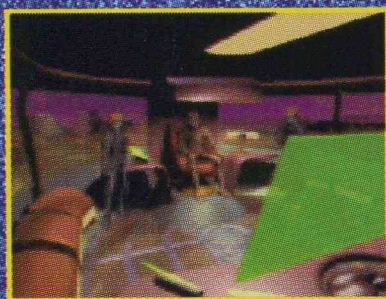
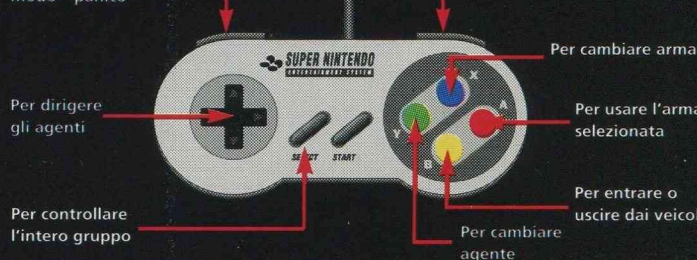
GRAFICA

La grafica non è spettacolare ma crea una bella atmosfera cyberpunk: i dettagli sono curatissimi e nulla è lasciato al caso

SFIDA

Una cinquantina di missioni imperniate su una struttura di gioco profonda e complessa ma allo stesso tempo divertente e appagante

SONORO

Le musiche sono sensibili all'azione: per esempio, diventano più ossessive quando si incontra un agente nemico. Belli anche gli effetti.

SOTTO CONTROLLO

Vendita per corrispondenza

VIRTUAL GAMES

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego

3DO + converter + gioco a scelta £. 999.000

Gioco	Prezzo
Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Gridders	105.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	129.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Space Shuttle	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Total Eclipse	69.000
Vr Stalker	99.000
Way of the warrior	105.000
Who shot Jhonny Rock	109.000
Waialae Golf	115.000

GRANDI OFFERTE

SATURN £. 1.399.000

Gioco	Prezzo
Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000

e altri ancora.....

GAME GEAR £. 170.000

Gioco	Prezzo
Aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

MEGA DRIVE + 2 pad £. 219.000

Gioco	Prezzo
Battletech	119.000
Contra 3	119.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
ECCO the dolphin 2	115.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	125.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Lawnmower-man	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
NLH Hockey	115.000
Operation Europe	125.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Sonic & Knuckle	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	115.000

Sony PlayStation + gioco £. 1.690.000

SUPER NINTENDO £. 219.000 !

Gioco	Prezzo
Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	149.000
Black Throne	119.000
Breath of fire	129.000
Death & Ret. of Superman	129.000
Demon's Crest	129.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z 3	119.000
Dragon Bruce Lee	139.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mistery	139.000
Jungle Book	119.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Mario's fun letter	115.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	129.000
Operation Europe	135.000
Power Ranger	139.000
Samuraj Shodown	139.000
Soccer Shootout	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Vortex (FX Chip)	139.000
Wild Trax	129.000
W.W.F. Raw	115.000

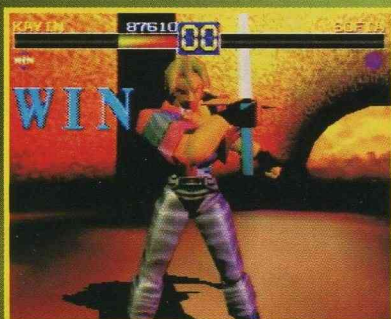
Sega 32X Pal £. 399.000

Gioco	Prezzo
BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Wars1	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

Ordina subito !

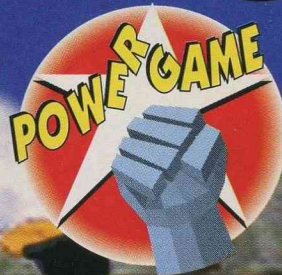
019-639225
Tel. e Fax
019-639223

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

Ragazzi, ve li ricordate i bei tempi di *International Karate, The Way of the Tiger* e *The Last Ninja*? No? Beh, per chi non lo sapesse sto parlando di antichi picchiaduro per l'inossidabile C64. Ebbene, dando una prima, superficiale, occhiata a *Toh Shin Den* non ho potuto fare a meno di trattenere una lacrima di commozione: il tempo passa per tutti ma l'emozione di trovarsi di fronte a capolavori del genere e provare ogni volta le stesse emozioni, nonostante le innovazioni tecnologiche, mi rincuora non poco...
Tutto questo per dire che il gioco in questione vi farà passare pomeriggi interi sgranocchiando patatine e brioches, e vi ipnotizzerà in una sorta di "estasi combattiva" che i giocatori più esperti di sicuro conosceranno. Abbiamo qui infatti nientepopodimeno che un clone di *Virtua Fighter* molto migliorato (!!!). Vedo già i vostri visi sbiancare e/o la bava colare sulla recensione, che schifo! Potrete comunque notare dalle foto che non sto esagerando, infatti partiamo da un'ottima grafica poligonale per arrivare comunque a sostanziali differenze quali le viste del combattimento e la presenza delle armi. Si possono scegliere quat-

Ogni personaggio ha la sua sequenza finale in caso di vittoria.

Sofia lancia dei cerchi di energia simili a fireball.

Questo scenario ricorda in maniera impressionante le ambientazioni di Blade Runner.

Gaia è l'ultimo nemico che dovrete affrontare. È enorme, cattivo e bellissimo, basta la sua risata a far gelare il sangue.

HIN DEN

tro differenti inquadrature, delle quali una inutilizzabile (praticamente da elicottero), che aggiungono non poco al fascino del gioco rispetto al titolo del Saturn: abbiamo infatti una totale rotazione della telecamera attorno ai personaggi in movimento, che permette la ripresa da svariati punti di vista con angolazioni mai statiche e grande utilizzo dello scaling. Il ventaglio dei personaggi offre la possibilità di scegliere tra otto guerrieri, ognuno selezionabile in due varianti relative al colore dei vestiti e ad alcuni dettagli grafici. Per quanto riguarda le armi sono di diverso tipo a seconda del combattente, dai pugnali alla frusta, fino alla grandiosa spada a due mani, e su queste potrete incentrare le più complicate tecniche di combattimen-

POLIGONI ASSASSINI

SHINJO EIJI

63 kg per 175 cm, anni 21 - La trasposizione animata di Ryu su PlayStation. Arma: Katana Supermossa finale: Mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

AMOH KAYIN

64 Kg per 178 cm, anni 22 Ogni buon gioco giapponese ha anche il suo buon americano. Arma: Claymore Supermossa finale: Mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

IRON RUNGO

92,6 kg per 196 cm, anni 30 Non esiterà a schiacciarvi con la sua imponente mole. Arma: Mazza Supermossa finale: mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

FAI FO

48 kg per 154 cm, anni 106 Pare anziano e gracile, ma fa molto male. Arma: Artigli Supermossa finale: destra, mezzaluna da sinistra a destra verso il basso, sinistra + triangolo.

SOFIA

50 kg per 172 cm, anni 24 È un ex agente della CIA, e sa usare perfettamente la frusta. Arma: frusta Supermossa finale: Destra, sinistra, destra, sinistra + triangolo.

ELLIS

46 kg per 155 cm, anni 16 La giovane praticante di arti marziali fa della velocità il suo punto di forza. Arma: Pugnali Supermossa finale: Destra, sinistra, destra, sinistra + triangolo.

MONDO

66 kg per 179 cm, anni 42 Il samurai per eccellenza. Arma: Naginata Supermossa finale: Un quarto di lunetta dal basso a destra per due volte, sinistra + triangolo.

DUKE B RAMBERT

75 kg per 190 cm, anni 29 È un cavaliere in armatura e spadone. Arma: spada a due mani Supermossa finale: mezzaluna da diagonale in basso a sinistra a destra verso il basso, sinistra + triangolo.

GAIA

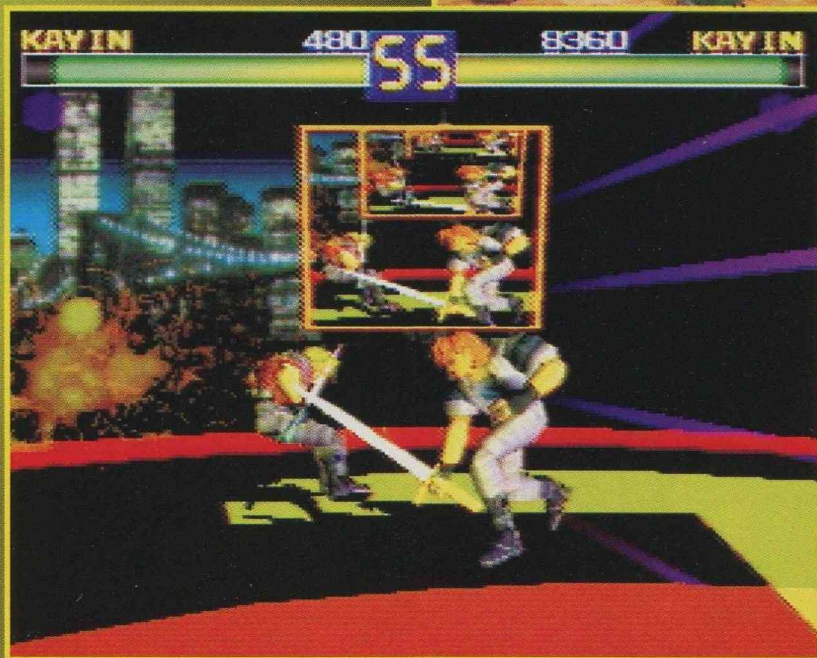
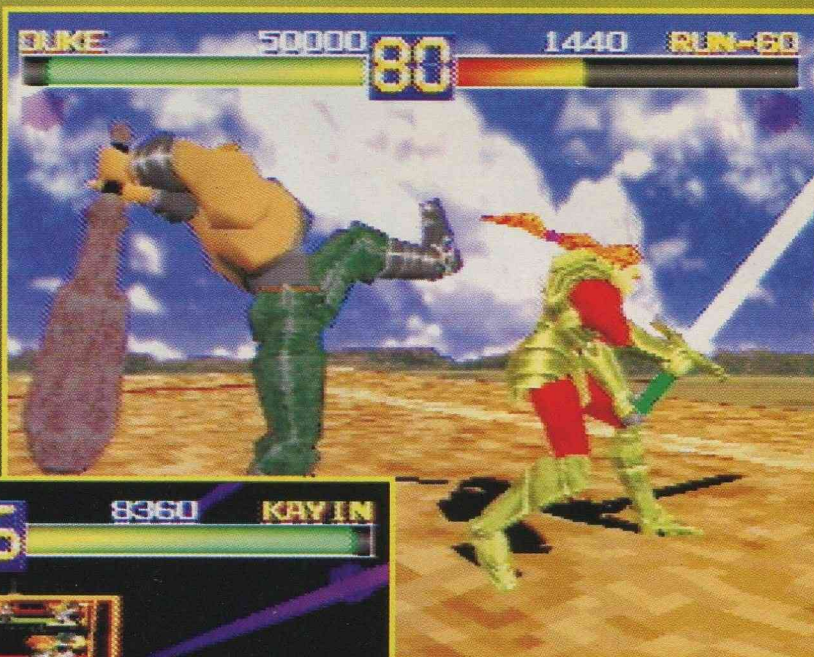
100 kg per 214 cm, anni 40? Oltre agli attacchi normali ha due poco simpatiche code da scorpione e delle soprannaturali tecniche speciali; Arma: spada bastarda Supermossa finale: ?

to e le mosse speciali varie. Quest'ultime comprendono classiche fireball, saltoni mortali con scie infuocate e sfiziose sfere di energia, passando per il naginata allungabile di Mondo, alle supermosse finali. Di volta in volta che terminerete il gioco vi verrà infatti svelata la tecnica segreta del personaggio utilizzato in quel momento, con tanto di dimostrazione pratica!
Queste mosse potranno venire utilizzate solo in caso di estremo bisogno, cioè se la vostra barra di energia passerà dal giallo canarino al rosso lampeggiante. Oltre allo scannamento vero e proprio, con l'ottimo effetto "esplosione" quando il colpo va a segno, sarà inoltre molto divertente anche far cadere il nemico dal ciglio del precipizio che circonda gli scenari, specialmente se si gioca in due: non è raro poi che nella foga del combattimento chi ha momentaneamente la meglio in questo modo segua, di li a poco, il malcapitato nell'abisso, sull'onda di un attacco realizzato con troppa decisione e soprattutto scarso calcolo delle distanze, ottenendo così scene da panico collettivo, ve lo assicuro. Dal punto di vista delle opzioni abbiamo la scelta del personaggio con una sua dettagliata descrizione e, in fase di gara, il livello di difficoltà, il tempo, il modo (in demo, contro il computer oppure un amico) gli incontri da vincere per passare all'avversario successivo (da 1 a 6), la forza di ognuno dei due, l'autodifesa (attivata o meno),

Se il combattimento è molto ravvicinato i duellanti appaiono enormi.

Vi prego di notare il velo trasparente che avvolge Ellis.

Quando Run-Go abbatte la sua clava sul terreno sono dolori.

Mondo infilza l'avversario e dopo averlo fatto roteare lo sbatte a terra.

Le rovine di Stonenge fanno da sfondo a questo epico scontro.

la configurazione del pad con la possibilità di escludere o meno le mosse speciali, più' i tipi di vista e audio (mono o stereo). Mi resta da dirvi che se sconfiggerete tutti e otto gli avversari del computer incontrerete Gaia, un demone pressoché imbattibile, se si è alle prime armi, ma che con un po' di allenamento riuscirete a trascinare alla vostra portata. Da segnalare inoltre i meravigliosi fondali, le varie e ottime musiche e... e... Insomma, se ci trovate anche un solo difetto fatemelo sapere!!!... Come dite? Finisce presto? Provate a giocarci in coppia e vedrete!

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

PUNTI DI VISTA

NORMALE

La ripresa più classica e funzionale da usare.

LUNGA

Meno dettagli, riscattati comunque da una vasta veduta d'insieme.

OVERHEAD

Per amatori, cioè chiunque desideri ammirare il tipo di grafica molto da vicino.

DAL CIELO

Mostra tutto il ring dall'alto, scenografica anche se decisamente poco funzionale.

Il tabellone sullo sfondo riproduce in tempo reale tutta l'azione.

Quasi tutte le mosse speciali sono altamente spettacolari.

Ecco una classica fireball. Adoro questo genere di mosse speciali.

La Takara ha racchiuso in un'unico gioco il meglio degli altri picchiaduro.

Anche il faccione sullo sfondo è rimasto impressionato dall'azione.

TOH SHIN DEN

Non si può certo dire che *Toh Shin Den* non fosse uno dei titoli più attesi, almeno per verificare le capacità della macchina e poterla paragonare con quelle già disponibili sul mercato, e devo proprio ammettere che ha mantenuto le promesse sotto ogni punto di vista: meno di due secondi per caricare uno schermo, assoluta fluidità dei movimenti senza nessun rallentamento o sfarfallio, il tutto condito da una grande giocabilità e da un'ottima risposta ai comandi. Sfondi a tratti molto originali e dal respiro medieval-epico-fantastico, buon parlato digitalizzato, ottimi effetti sonori e musiche da fibrillazione... Ma... come 105? Ebbene sì, vogliamo ribadire l'importanza relativa del voto. Per il momento nessun titolo può essere paragonato a *Toh Shin Den*, ma non sappiamo se questo gioco rappresenterà lo standard in un prossimo futuro. In più la console su cui gira costa ancora troppo, quindi questa recensione va presa più come un'anticipazione di cosa ci aspetta, che non come una guida all'acquisto.

AGIRE & PENSARE

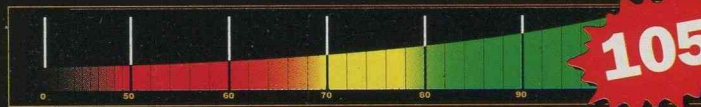
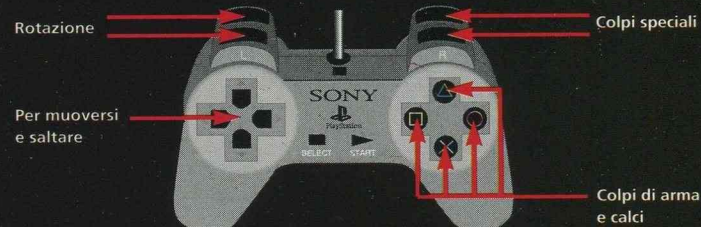
A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10)
Comandi semplici e funzionali, considerando la quantità di tasti e mosse

GRAFICA (1–10)
Con lode e bacio accademico, aggiungerei. Roba simile si vede raramente

SFIDA (1–10)
Come sempre da soli finisce prima, in due scegliete un voto da 11 a 20

SONORO (1–10)
Musiche fantastiche, strepitosi gli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

N.B.: i comandi sono riconfigurabili a piacere

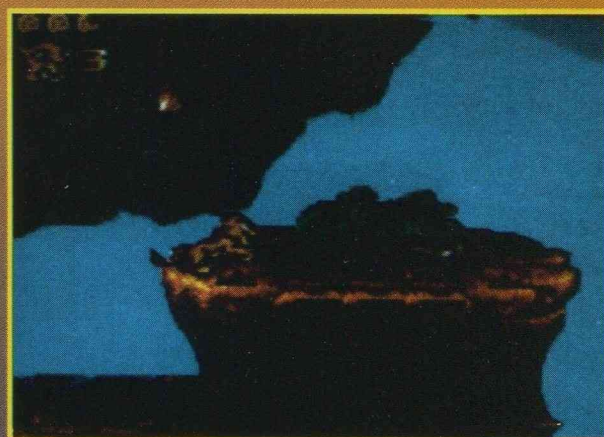
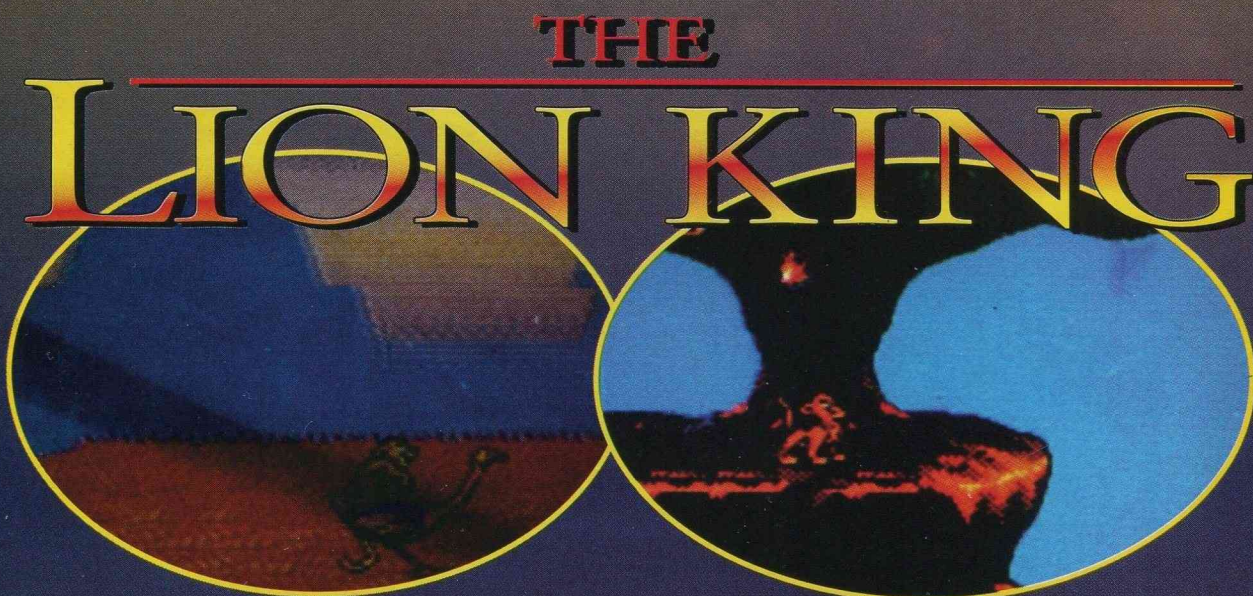
Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

"Hakuna matata". Il buon vecchio Orazio avrebbe detto "Carpe Diem", ma nella salgariana Africa in cui si svolge la drammatica vicenda di Simba un latinismo del genere sarebbe risultato stonato. La Virgin, che conosce bene queste regole non scritte dello "show-business", ha perciò cercato di trasportare la grandiosità della savana (resa in maniera magistrale nel film) sul piccolo portatile di casa Sega. Vi troverete così a ripercorrere le sequenze più spettacolari del lungometraggio Disney nelle zampe di Simba, futuro sovrano "di tutto quello che è illuminato dal sole", con lo scopo di riconquistare il trono usurpato da Scar, zio doppiogiochista e fratricida. Prima di poter sbatacchiare per bene il parente, dovrete però affrontare i dieci livelli di gioco lungo i quali vi capiterà di penzolare dalle code degli ippopotami e di essere inseguiti da una carica di gnu, passando attraverso il lugubre cimitero degli elefanti in cui incontrerete iene col fiatone e ragni enormi. Nel corso dei livelli avrete inoltre la possibilità di collezionare diversi bonus, che avranno la forma di insetti (chi ha visto il film potrà facilmente comprendere il perché...), mentre di tanto in tanto potreste avere la fortuna di raccogliere un diamante(?). Una volta terminato il livello, questo bonus vi permetterà di guidare Pumbaa, il maiale della prateria amico di Simba, in una sezione di gioco speciale in cui, con un po' di abilità, potrete raccogliere vite-extra per il Re Leone.

• *Gearloose*

Si ringrazia Odis - Roma

Lo schermo in cui verrete sballottati qua e là dalle scimmie è esilarante!

Un'immagine presa dallo schermo bonus in cui dovrete controllare Pumbaa, il maiale selvatico.

Queste immagini statiche non possono rendere l'idea dei movimenti compiuti dal piccolo Re Leone.

THE LION KING

THE LION KING

Nonostante il genere sia ormai arrivato a "raschiare il fondo del barile", sono rimasto molto soddisfatto di questa versione per Game Gear di *Lion King*, che la Virgin ha realizzato dopo quelle per Mega Drive e Super NES. La grafica già nel primo livello è sbalorditiva e lo sprite principale sembra uscito direttamente dal film; il sonoro non è da meno, grazie alle canzoni di Elton John e Tim Rice. Inoltre, fin dalle prime partite il gioco si lascia dominare come dovrebbe ogni platform e guidare Simba si rivela molto divertente. Un vero peccato quindi che sul fattore sfida *The Lion King* debba cedere il passo: infatti, anche se giocando al livello Hard (qui indicato proprio con Lion King) diventa più difficile portare Simba alla vittoria, i più navigati fra voi non impiegheranno di certo più di una settimana per finirlo. Considerando comunque la sua fattura, il gioco resta caldamente consigliato ai principianti che stanno cercando un buon platform.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ — 8/10

Divertente sin dal principio, come si conviene a un gioco di piattaforme: una volta iniziato, non riuscirete più a staccarvi da Simba.

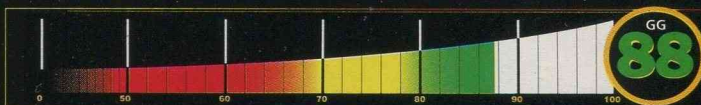
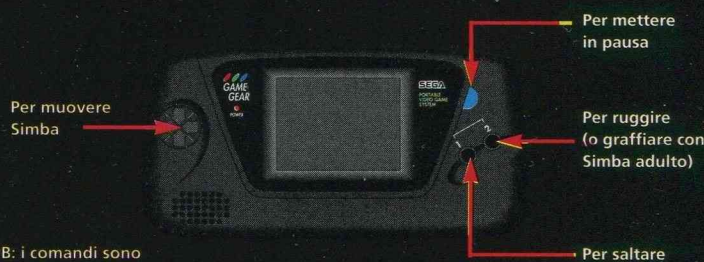
GRAFICA — 9/10

Simba si muove con una fluidità degna del cartone da cui proviene e il background fa quel che può per non essere da meno.

SFIDA — 7/10

Il vero punto debole del gioco: se fosse stato meno facile avremmo avuto tra le mani uno dei migliori platform mai usciti per Game Gear.

SONORO — 8/10

Le musiche di Zimmer e le canzoni di John e Rice sono state trasposte sul Game Gear: chiedere di più è fuori luogo.

SOTTO CONTROLLO

NB: i comandi sono riconfigurabili a piacere

b a s t a
p o c o
p e r
c a m b i a r e
i l
m o n d o
d e l
v i d e o g i o c o

SUPER NINTENDO

edimedia

L. 113.000

L. 125.000

L. 140.000

L. 138.000

L. 115.000

L. 118.000

L. 115.000

L. 113.000

L. 138.000

L. 98.000

L.135.000

L.138.000

L. 115.000

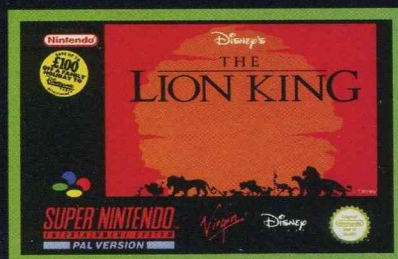
L. 138.000

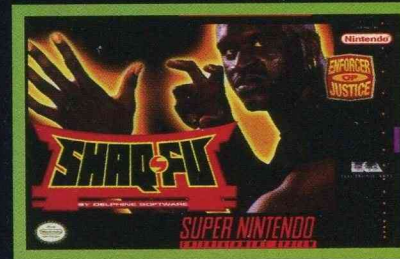
L. 140.000

SUPER NINTENDO

L. 125.000

L. 135.000

L. 140.000

L. 140.000

L. 124.000

L. 115.000

L. 125.000

L. 120.000

L. 138.000

L. 115.000

L.135.000

L.110.000

L. 115.000

L. 103.000

L. 115.000

edimedia

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

GAME power
help
ANNO 2 • N° 2
SONIC&KNUCKLES MD
PRIMA PARTE
WARIO LAND GB
SECONDA PARTE
SHINING FORCE 2 MD
SECONDA PARTE
2
SHINING FORCE 2 • SONIC&KNUCKLES • WARIO LAND

SONIC & KNUCKLES

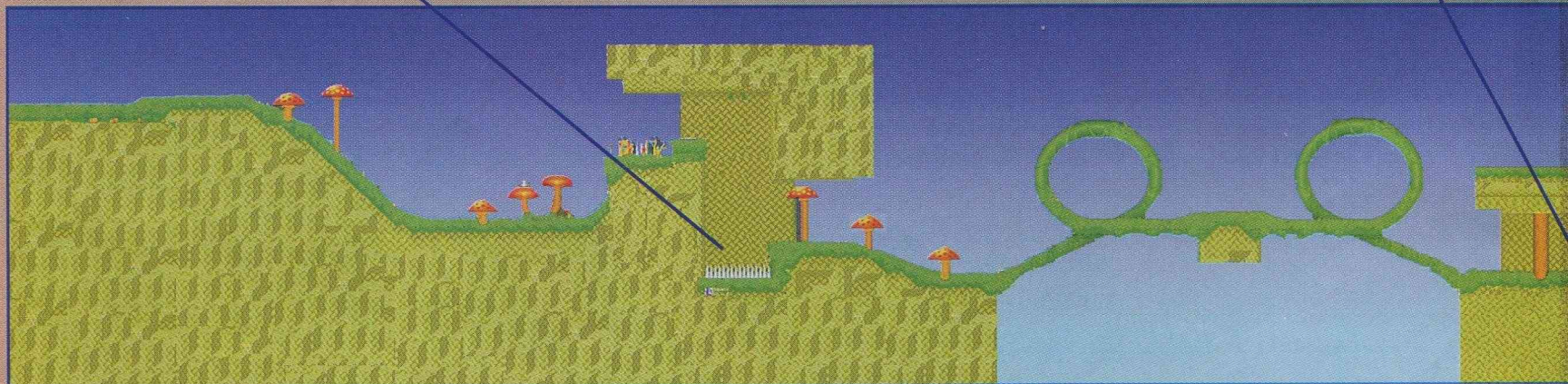
MUSHROOM HILL ZONE

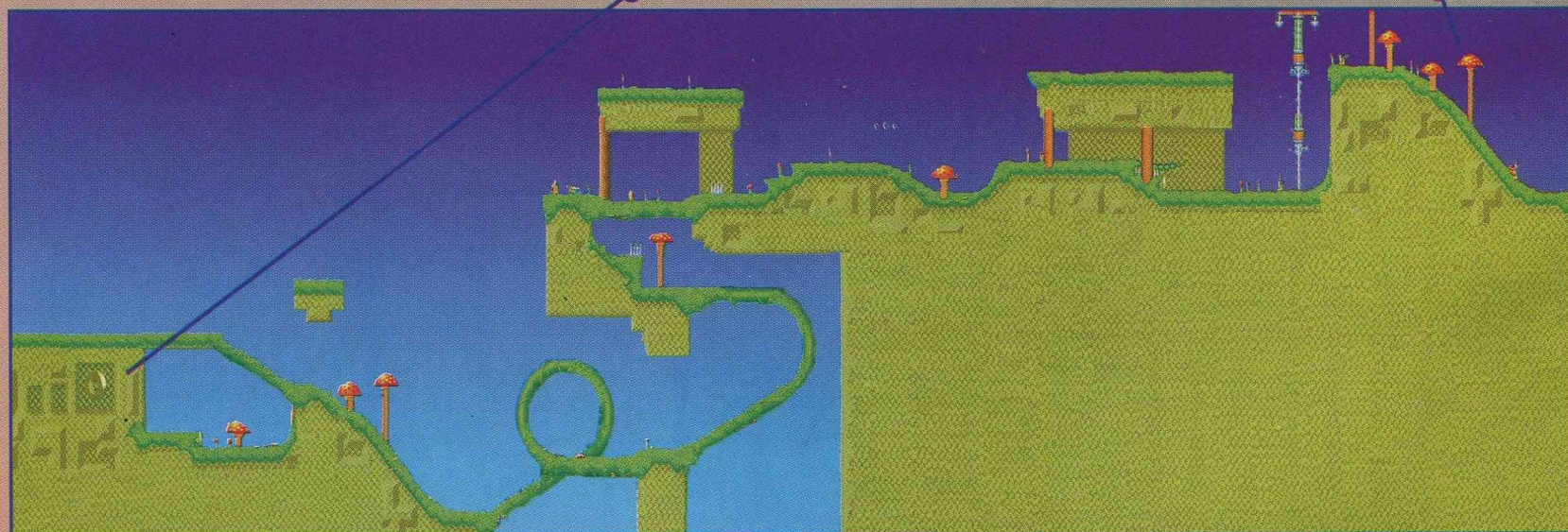
Livello 1-1

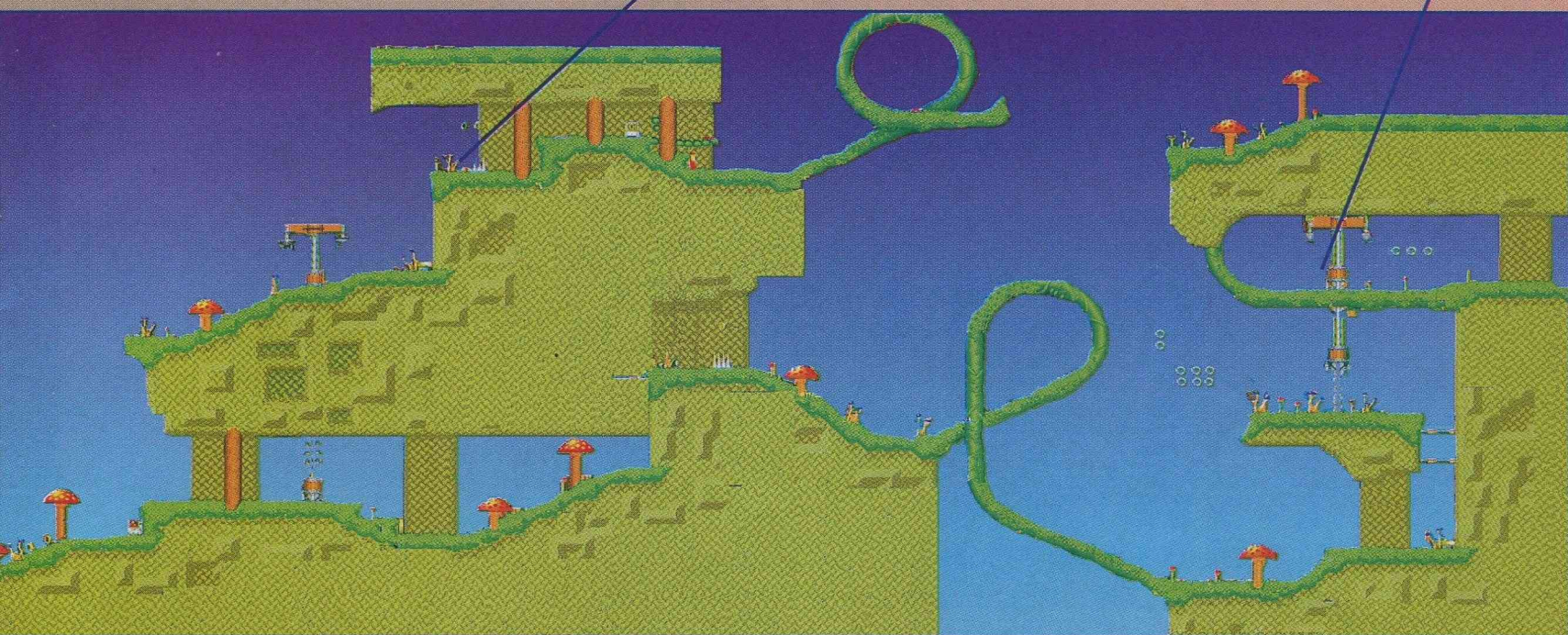
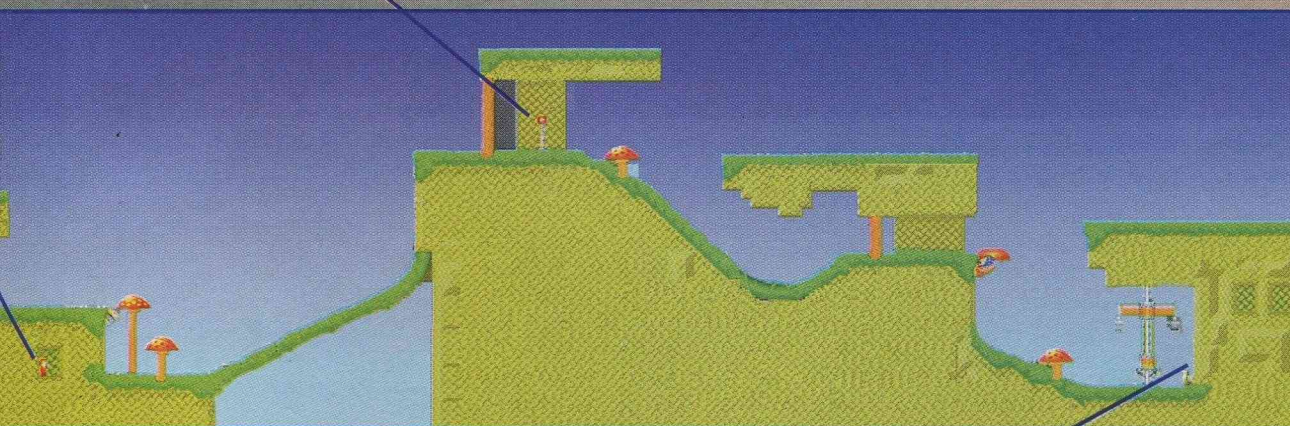
Già nel primo livello Sonic potrà scegliere tra diverse strade per arrivare alla fine del livello. Fate attenzione a quale strada sceglierete! Se prendete la strada sbagliata perderete alcuni dei molti tesori nascosti che si trovano sparpagliati un po' dovunque.

Quando arrivate in questo punto dovete utilizzare il fungo per rallentare la vostra caduta. Cercate di raccogliere gli anelli facendo attenzione alle spine sul fondo del pozzo. Inoltre, quando atterrate sul lato dovete stare attenti ai vari nemici locali.

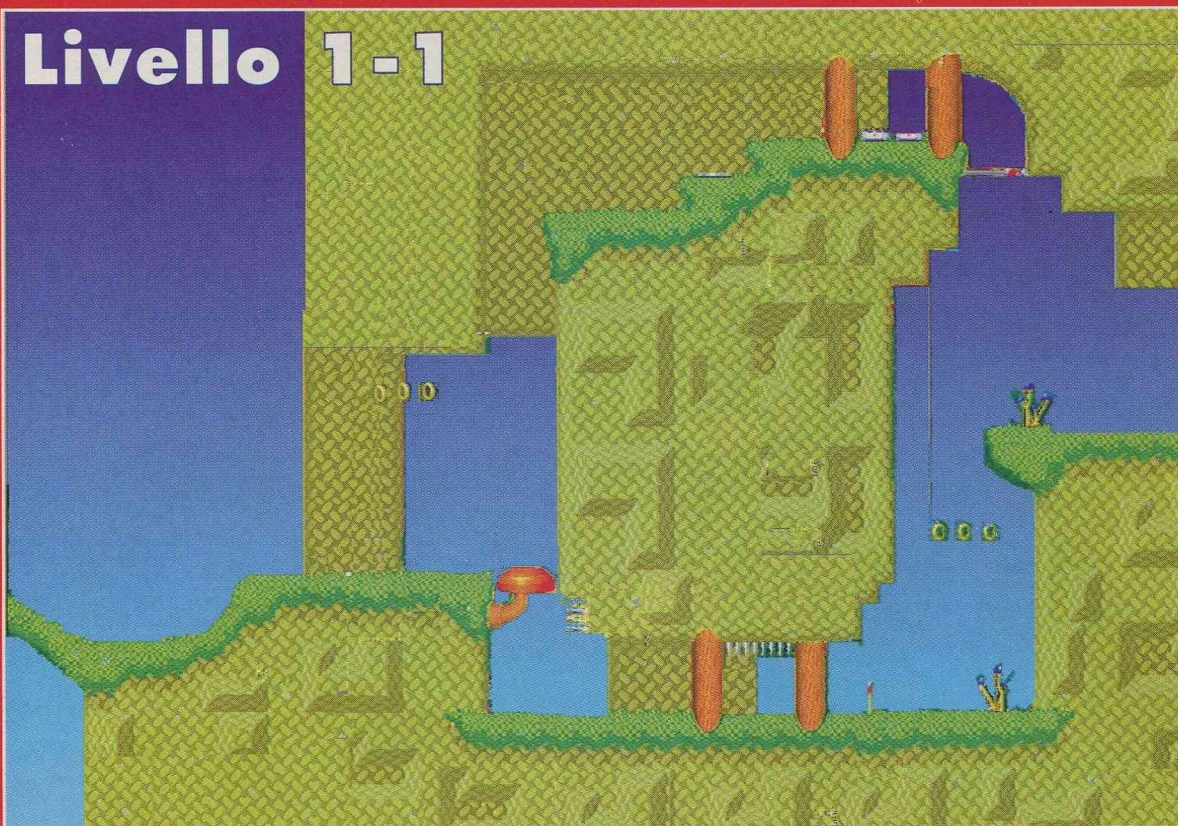
Non appena avete completato il giro della morte e siete scesi dalla collinetta fermatevi un attimo a controllare cosa c'è su questo fungo. Saltategli sopra per raccogliere un bel po' di anelli.

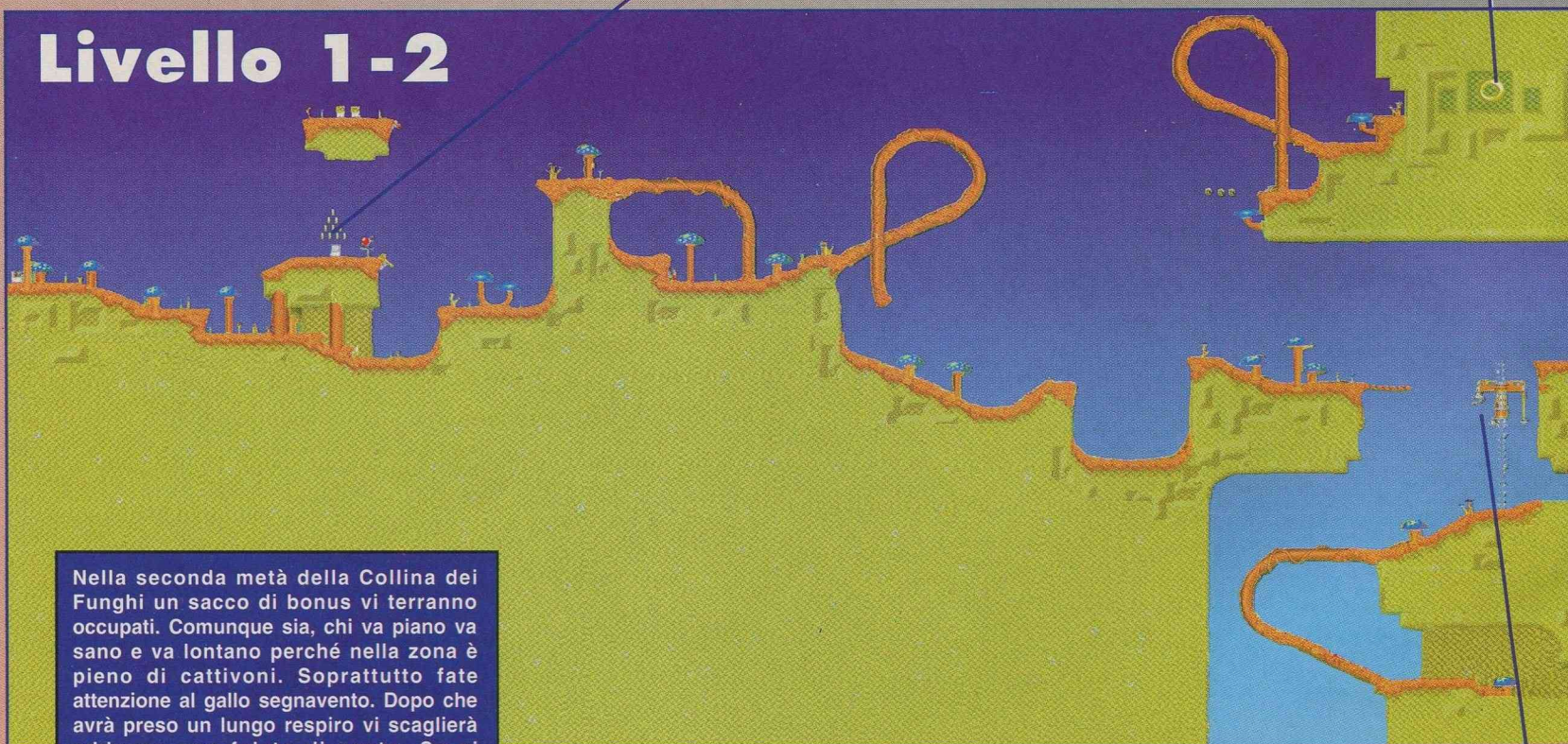
Se trovate difficile raggiungere la sporgenza successiva, usate questa molla nascosta che vi darà la spinta necessaria.

Se entrate nel passaggio segreto vi troverete di fronte a un grosso anello. Passateci attraverso per raggiungere il livello bonus.

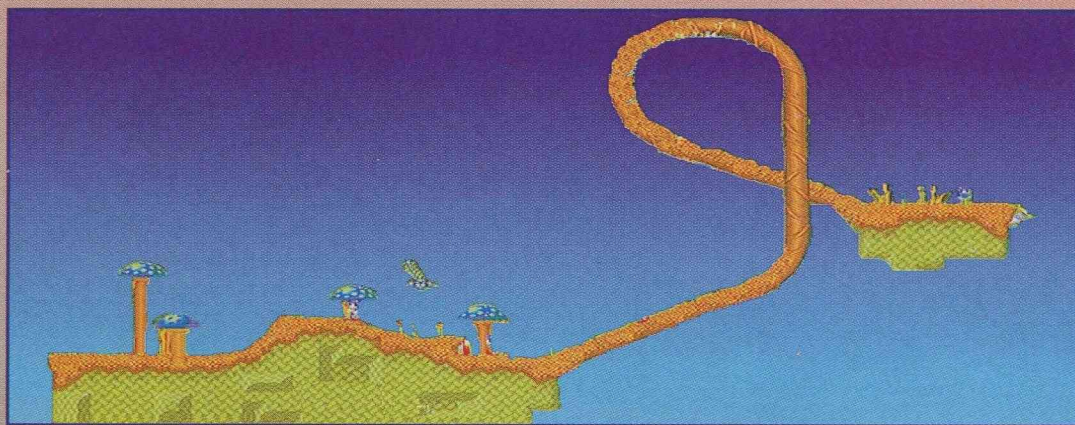
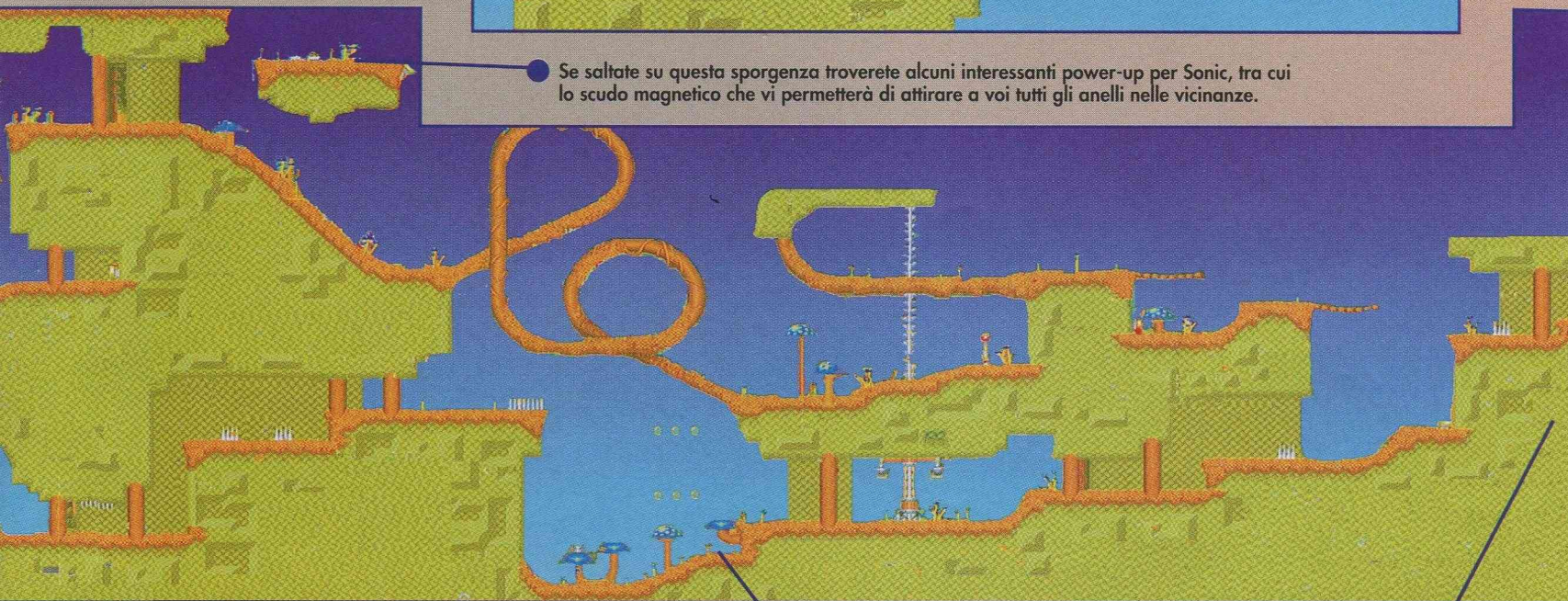
Sopra questo fungo troverete altri anelli. Una volta che ne avrete raccolti cento otterrete una vita extra.

Se optate per questa strada fate attenzione alle talpe. Vi tireranno addosso dei funghi che vi faranno perdere il controllo del vostro porcospino.

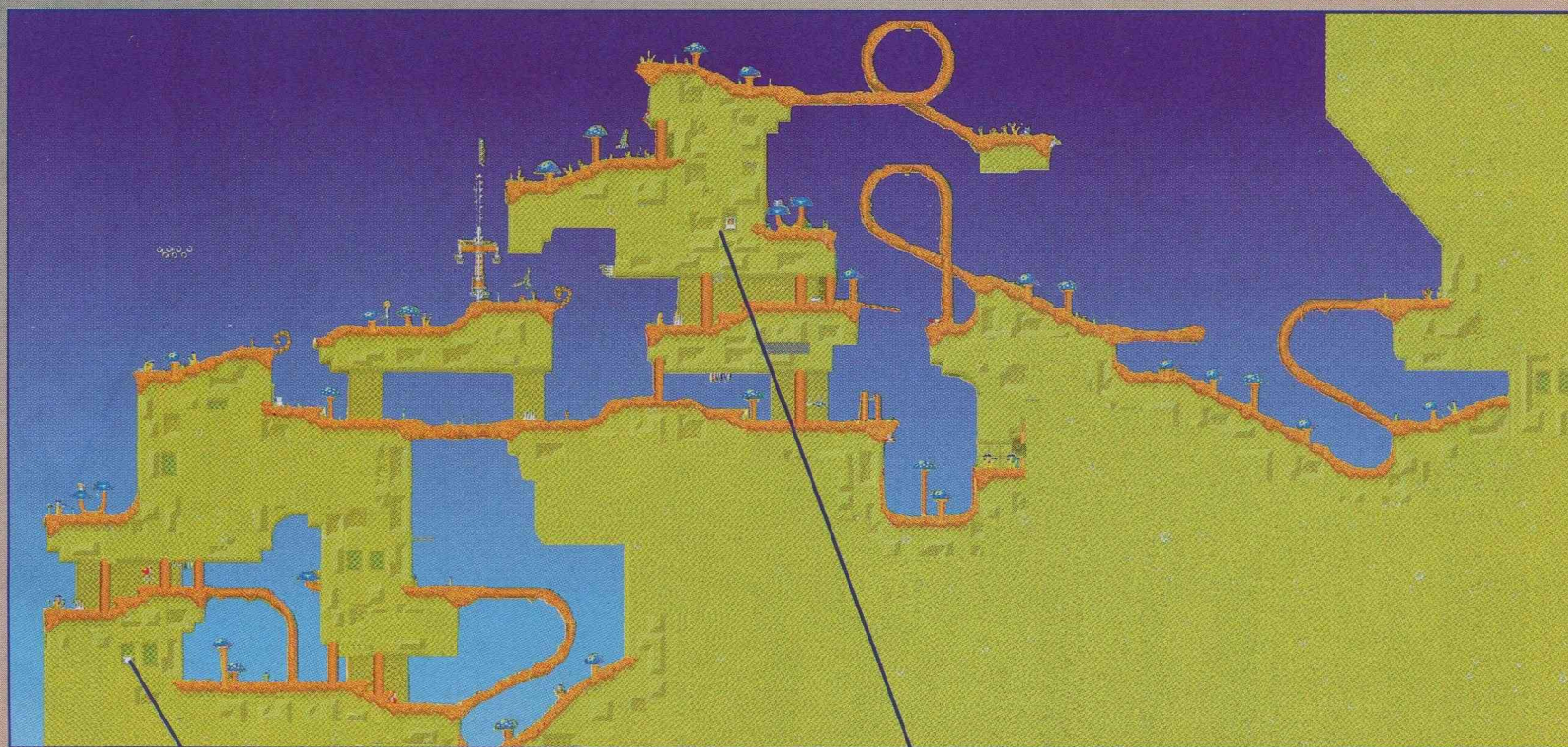
In questo punto incontrerete delle farfalle volteggianti. Se non le colpite vi seguiranno per tutto lo schermo.

Quando passate dal lampione salva-posizione ricordatevi di saltare nel cerchio di stelle che apparirà poco sopra. Potrete così raggiungere uno schermo bonus.

Invece di andare diretti avanti, scendete fino a questo punto dove troverete una molla gialla. Camminateci sopra per scoprire un passaggio segreto.

IL GIRO DI KNUCKLES

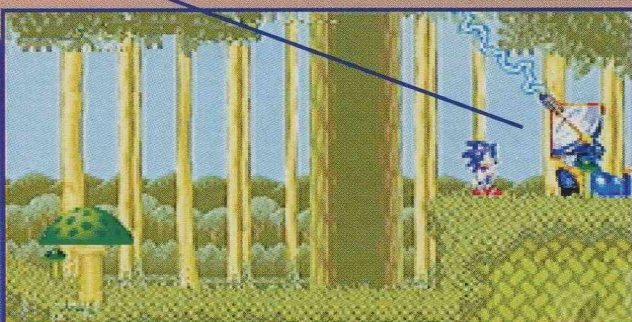
Se decidete di utilizzare Knuckles nel primo livello avrete la possibilità di seguire anche quest'altro percorso. Per raggiungere tutte le zone dovrete utilizzare le abilità speciali di Knuckles: arrampicarsi e volare. Fate molta attenzione quando vi arrampicate perché degli spuntoni potrebbero apparire da un momento all'altro.

All'inizio del livello 1.2 potrete raccogliere un sacco di anelli. Fate attenzione a raccoglierli tutti in modo da poter raggiungere in fretta i 100 anelli necessari per ottenere una vita extra.

Correte quassù per raggiungere il grosso anello che si nasconde nel muro. Passateci attraverso per raggiungere un livello bonus. Dovrete raccogliere tutte le sfere blu. Una volta fatto questo verrete ricompensati con uno Smeraldo del Caos.

Nella seconda metà della Collina dei Funghi un sacco di bonus vi terranno occupati. Comunque sia, chi va piano va sano e va lontano perché nella zona è pieno di cattivoni. Soprattutto fate attenzione al gallo segnavento. Dopo che avrà preso un lungo respiro vi scaglierà addosso una folata di vento. Se vi colpisce dovete stare solo molto attenti a non finire sopra a qualche spuntone.

Per raggiungere quella specie di ascensore, che vi permetterà di seguire una strada alternativa, dovete spiccare un lungo salto dall'orlo della piattaforma di legno. Fate bene i vostri conti.

Se saltate su questa sporgenza troverete alcuni interessanti power-up per Sonic, tra cui lo scudo magnetico che vi permetterà di attirare a voi tutti gli anelli nelle vicinanze.

Se saltate su uno dei due funghi a sinistra vedrete un piccolo peso sollevarsi in aria. Il peso quindi ricadrà e azionerà un meccanismo simile a una catapulta che vi scaglierà verso l'alto.

Nascosta in questo punto c'è una bella sorpresa per la collezione di anelli di Sonic. Per raggiungerla dovete passare proprio sopra la molla gialla a sinistra.

In questa piccola apertura nel muro c'è un bonus. Saltategli sopra per ottenere dieci anelli.

Prima di saltare sul fungo che vi scaglierà in aria, cercate un'entrata sulla sinistra dove è contenuto uno scudo di fuoco.

Questa è la fine del livello 1.2. Saltate sopra il radar e cercate di rimanere in quell'angolo fino a quando non lo avrete distrutto. A questo punto arriverà Robotnik e inizierà l'inseguimento.

Una volta che avrete distrutto la base di Robotnik, vedrete scappar via il cattivone. Quindi vedrete lo scenario cambiare colore e inizierete a muovervi verso destra a folle velocità.

Guardate sopra a questi funghi, potrebbero esserci degli anelli. Dovete cercare di raccoglierne 100 per ottenere una vita extra.

Avete problemi a scalare questo giro della morte? Allora utilizzate la molla che trovate proprio all'inizio del suddetto. Ma non andate troppo forte, perché non potete sapere che cosa vi aspetta nella successiva parte del livello.

Guardiano Finale

Questa è la fine del livello 1.2. Qui Sonic dovrà o saltare o abbassarsi a seconda degli ostacoli e cercare nello stesso tempo di colpire l'astronave di Robotnik. State attenti a non saltare quando il perfido dottore usa la sua arma. Ovviamente se venite colpiti perdete tutti i vostri anelli, quindi calibrate bene i vostri salti. Quattro colpi dovrebbero bastare per eliminarlo.

Livello 1-2

Prima di salire su, saltate in testa al gallo segnavento. Una volta che lo avrete distrutto andate verso destra per trovare un altro bell'anellone. Questo porterà Sonic in un nuovo schermo bonus.

Ricordatevi le particolarità del lampione salvaposizione. Alla fine di questo schermo Sonic giungerà faccia a faccia con Robotnik in persona. Se verrete sconfitti da Robotnik potrete continuare da questo punto, risparmiando tempo e frustrazione.

Livello 1-2 Cont.

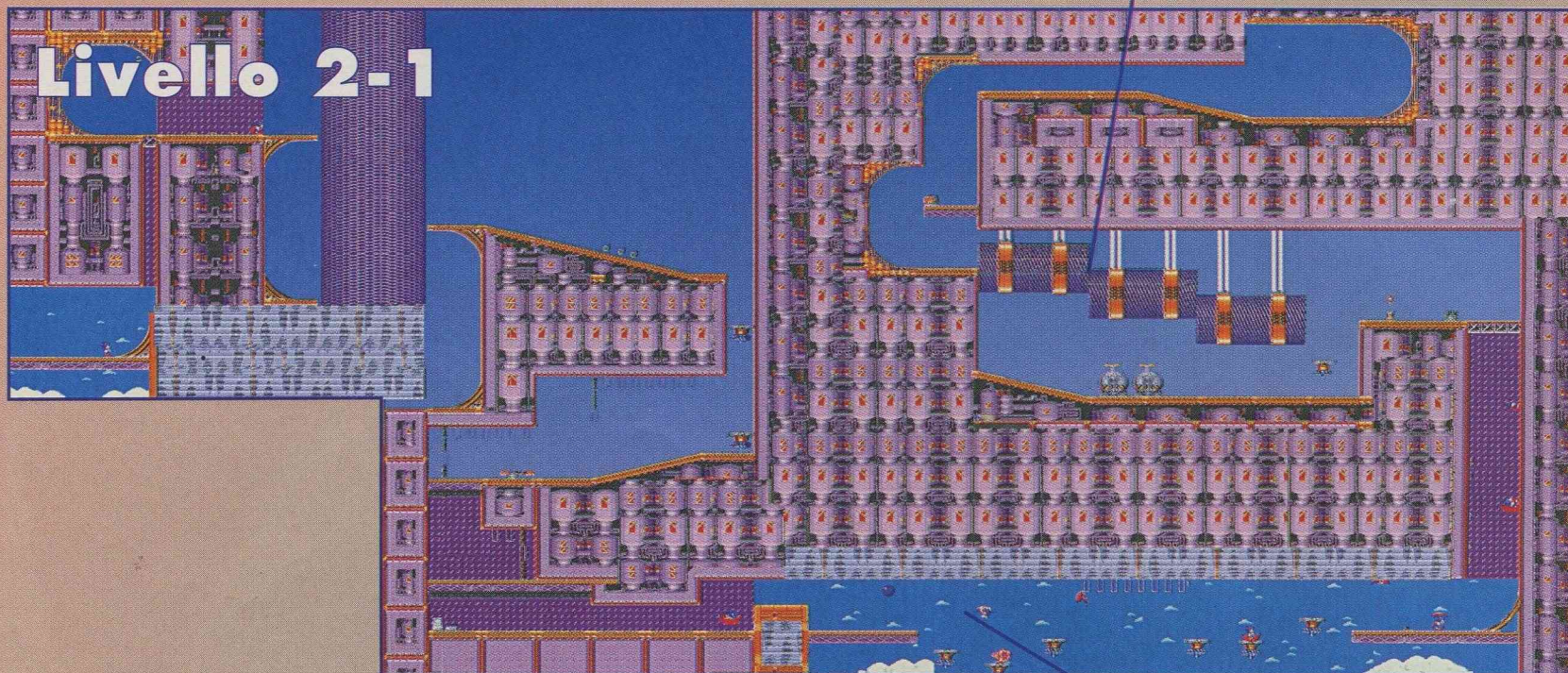
Usate questo fungo per saltare sulla sporgenza e raggiungere il bonus nascosto dentro al muro.

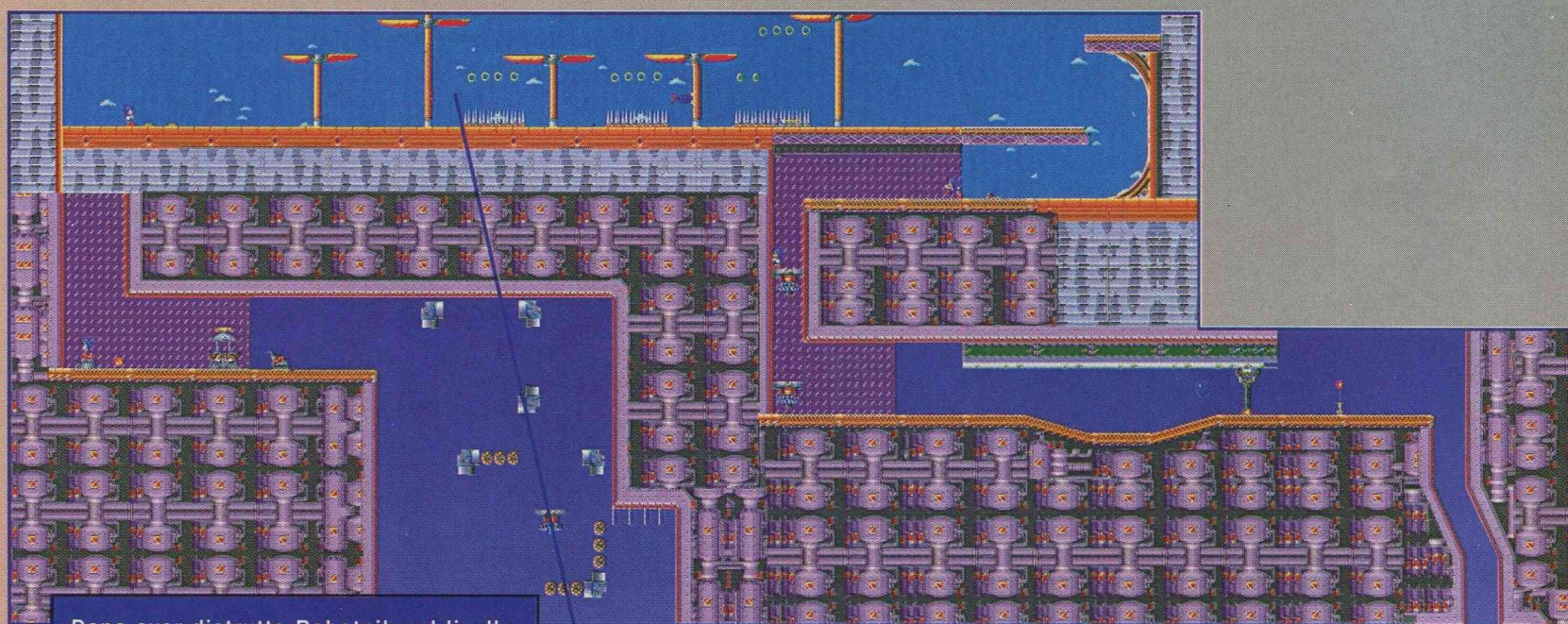
Questo è il punto dove il livello di Knuckles si congiunge con il livello di Sonic. Se procedete incontrerete lo stesso nemico che incontra il porcospino. Anche la sequenza finale è la stessa.

Giro di Knuckles

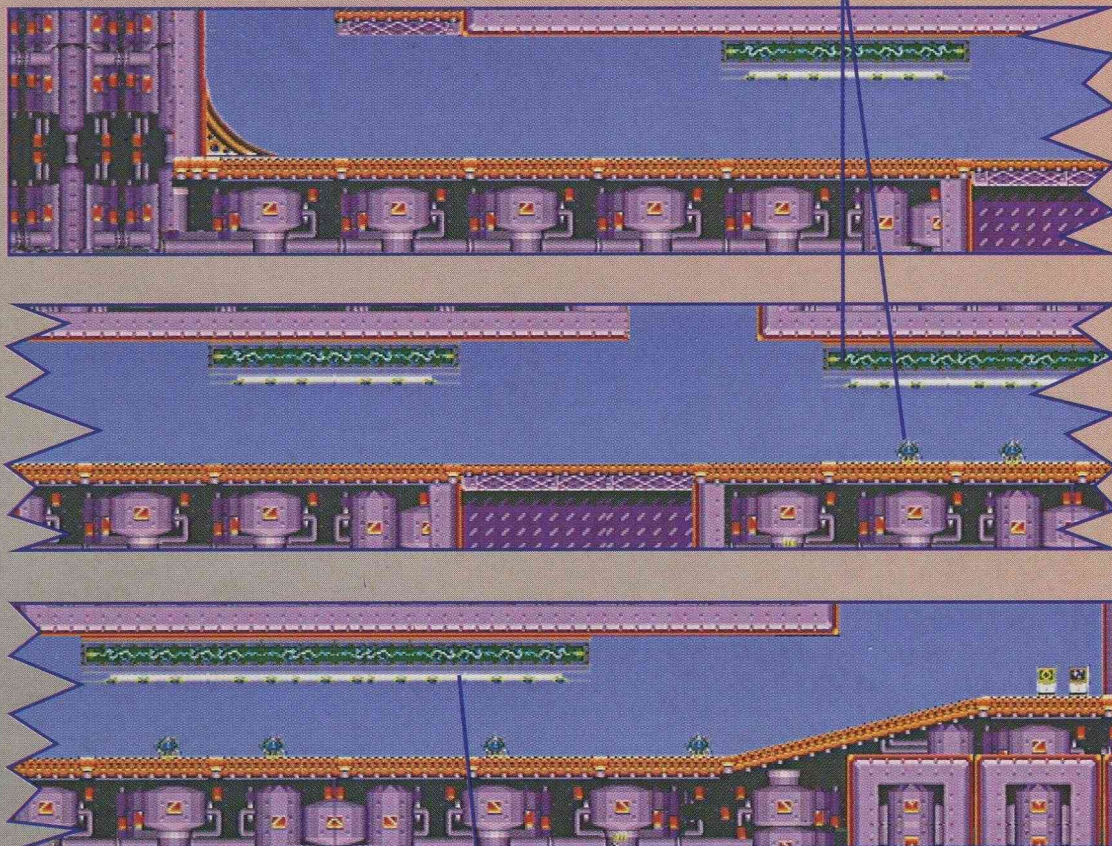
Questa è la strada alternativa che potete prendere se utilizzate Knuckles. Avete presente cosa succede a Sonic all'inizio del livello1.2? Bene, in quel punto Knuckles può distruggere il muro e seguire così una nuova strada. Avrete più anelli da raccogliere con Knuckles in questo livello che non con Sonic nel livello corrispondente. Ricordatevi di utilizzare le abilità speciale del nostro rosso eroe per esplorare ogni angolo del percorso.

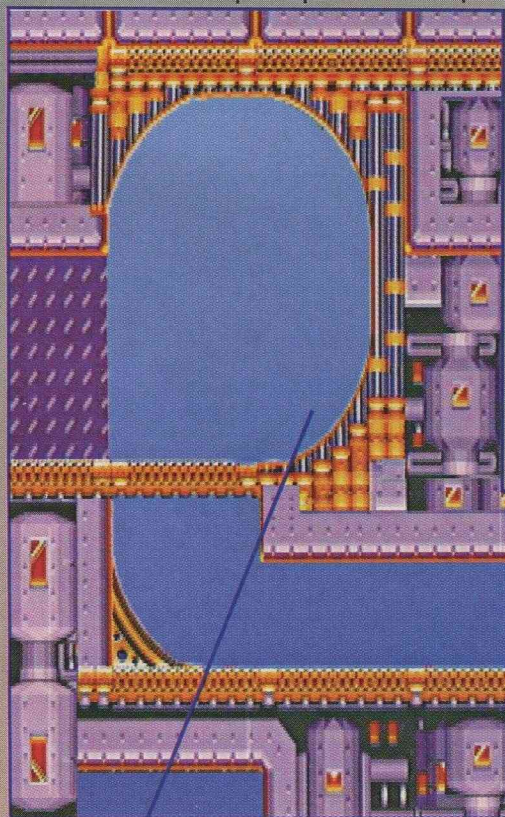
FLYING BATTERY

Per passare attraverso questi cilindri ruotanti mettete Sonic o Knuckles sul bordo del cilindro. Non appena sarete arrivati in cima muovetevi verso sinistra il più velocemente possibile.

Fate attenzione quando saltate da una piattaforma all'altra. Aspettate di esservi abituati alla rotazione prima di proseguire.

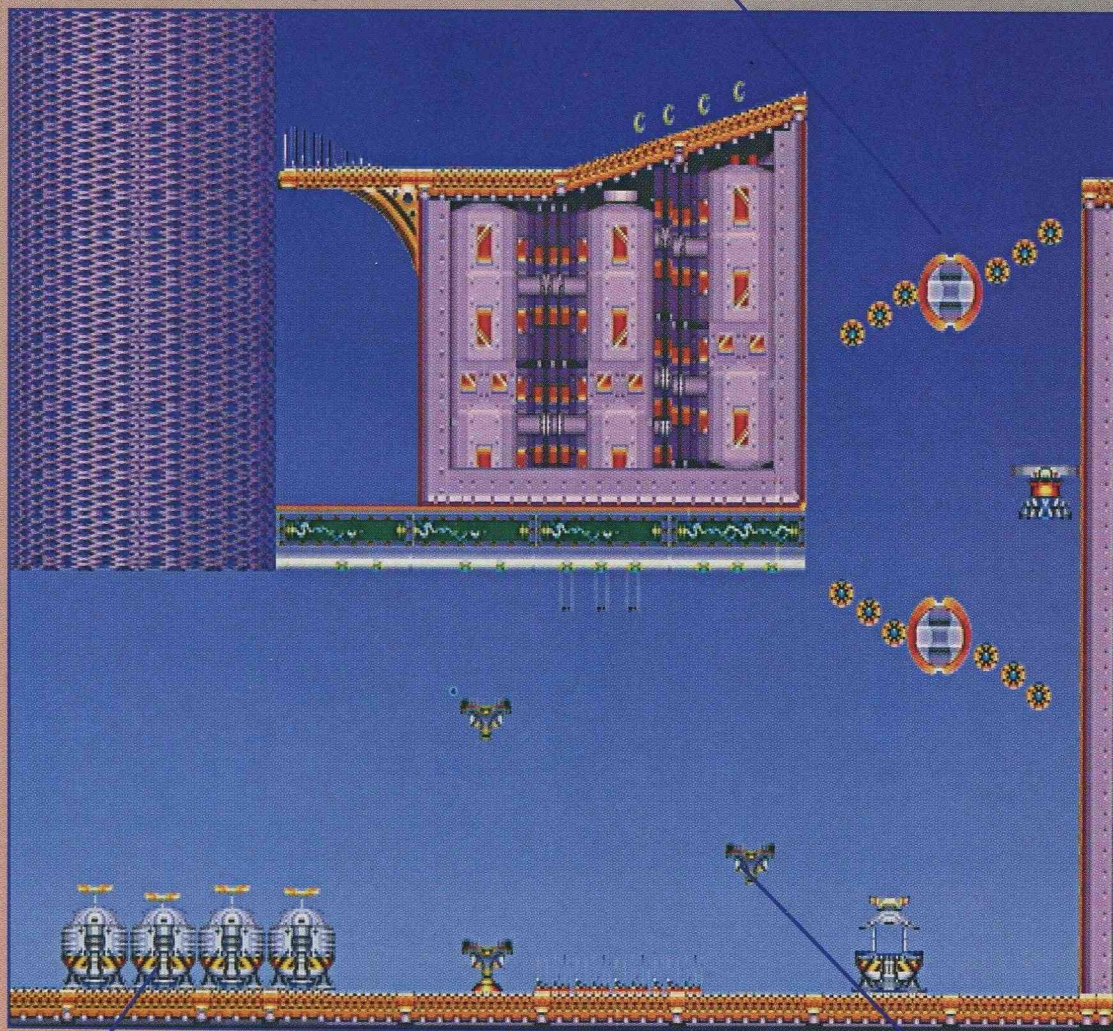
Per superare le pale giganti che sostengono l'astronave, dovete avvicinarvi e aggrapparvi ai pali che le reggono. Sonic comincerà a ruotare vorticosamente. Adesso dovete sganciarvi all'altezza e nel momento opportuni.

Dopo aver distrutto Robotnik nel livello precedente, dovreste aver visto la tremenda sequenza finale dove una grande astronave vi sorvolava. Questo livello è ambientato proprio in quella astronave. Dopo aver scroccato un passaggio, infatti, dovete cercare di impedire al perfido dottore di portare a termine il suo piano infernale. In questo livello Sonic dovrà evitare tutte le trappole che i cattivoni gli hanno preparato. Siate cauti quando vi avvicinate a qualcosa che non vi è famigliare. Se utilizzate Knuckles cercate di arrampicarvi un po' dappertutto in cerca di bonus nascosti. Ce ne sono parecchi, si tratta soltanto di trovarli!

Queste grandi e verdi unità elettroniche disseminate un po' ovunque, sono degli enormi magneti. Quando arrivate faccia a faccia con le sfere spinose, aspettate che vengano sollevate dal magnete e passateci sotto. Non tentate di saltarle!

Per salire fino alla cima di questa sezione posizionatevi su ogni sporgenza. Ora abbassatevi e fate ruotare il vostro personaggio, rotolerà su fino alla sporgenza successiva. Continuate a ripetere questa procedura e non preoccupatevi delle sfere che escono perché potete utilizzarle per camminarci sopra.

Ancora una volta dovete aspettare che il magnete sollevi le sferé spinose per poi passarci sotto e raccogliere i vari bonus.

Quando entrate in questo enorme bigodino non dovete fare altro che aspettare di raggiungere l'uscita.

Per superare questo enorme giro della morte, e continuare nel livello, dovete prendere tutta la velocità necessaria a completare la rotazione.

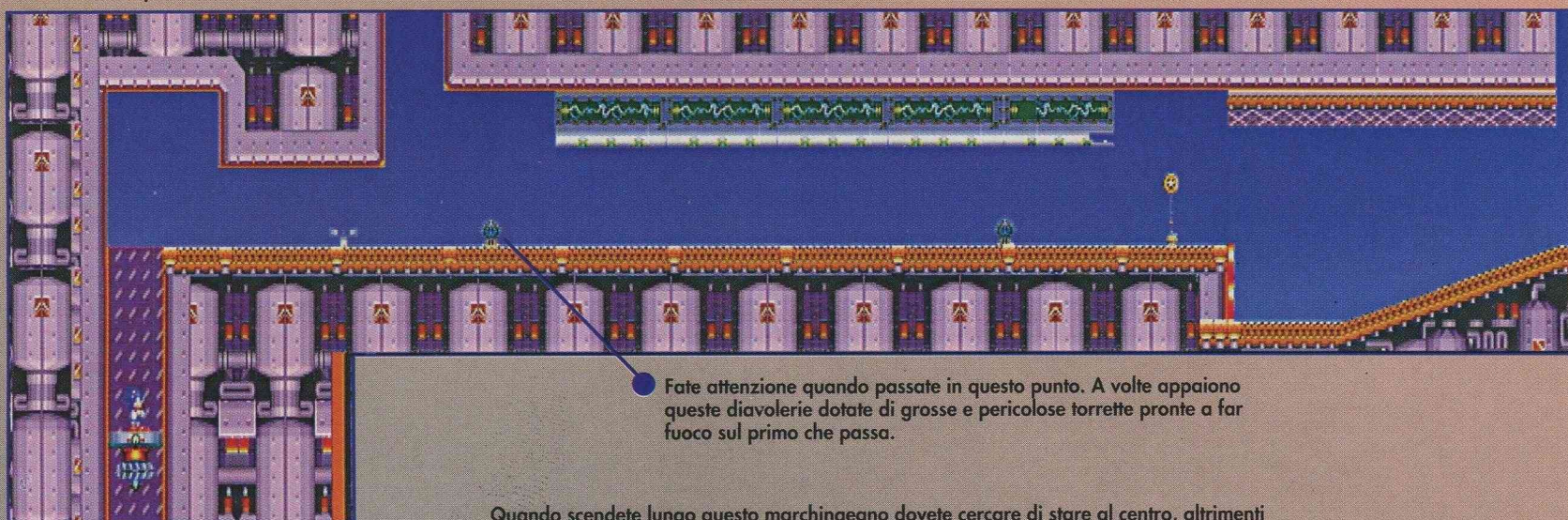
Per passare attraverso questi cilindri dovete muovere Sonic con molta cautela. Quando siete sulle piccole piattaforme mobili, aspettate che siano nel loro punto più basso e quindi saltate dentro al cilindro seguente. Non appena la piattaforma mobile si abbassa saltateci sopra e proseguite.

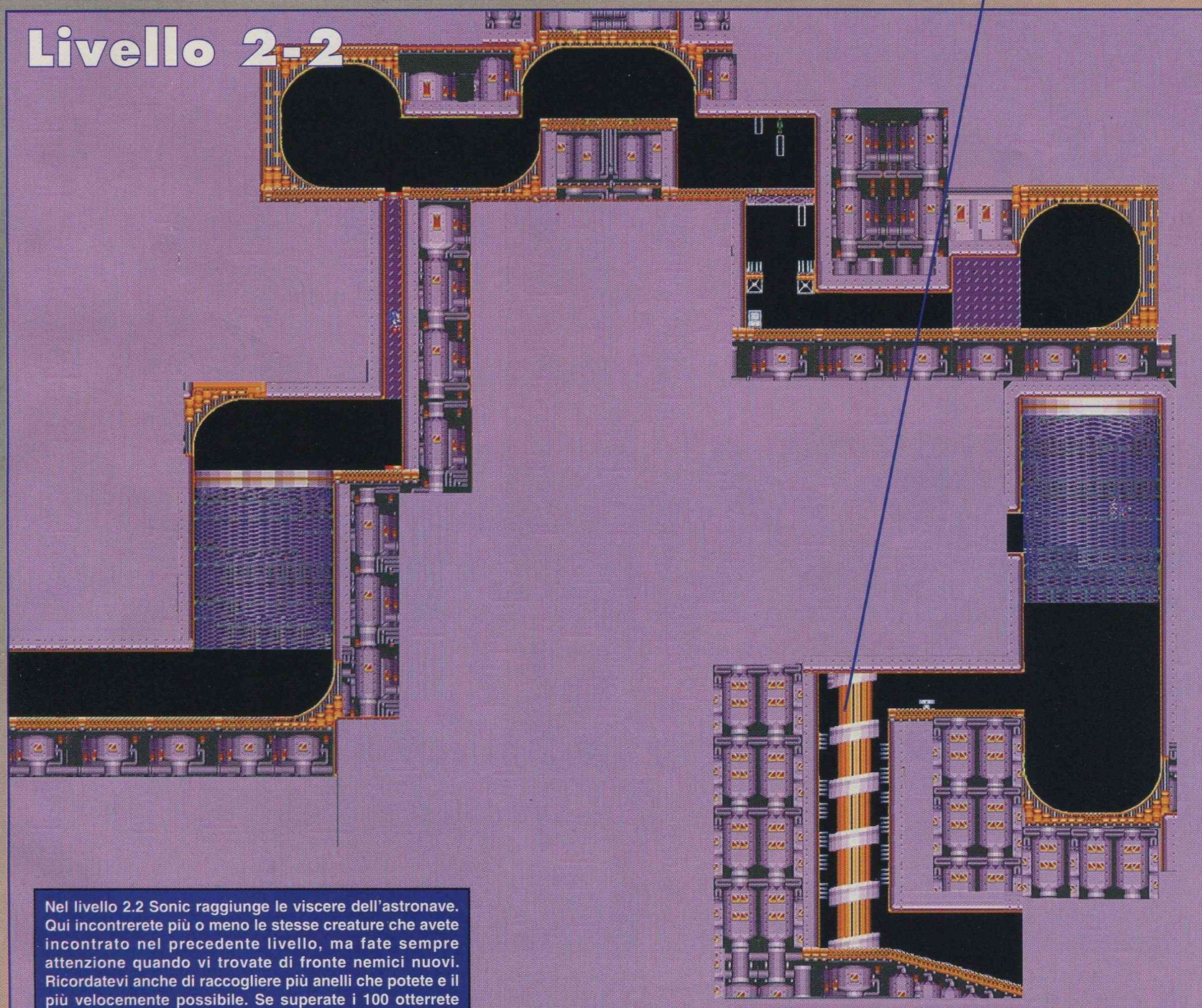
Qui siete in prossimità della fine del livello. Quando raggiungete le sfere ruotanti saltate verso sinistra e raccogliete tutti gli anelli che potete. Adesso tornate verso destra e preparatevi allo scontro con il vostro arcirivale.

Guardiano

Questo guardiano di fine livello è uno dei più difficili da sconfiggere. Continuate a saltare sulla sua testa e, quando vedete lampeggiare gli occhi, scappate verso sinistra o verso destra evitando il suo attacco. A questo punto si colpirà da solo. Ripetete il tutto per tre o quattro volte per distruggere questo pazzo masochista!

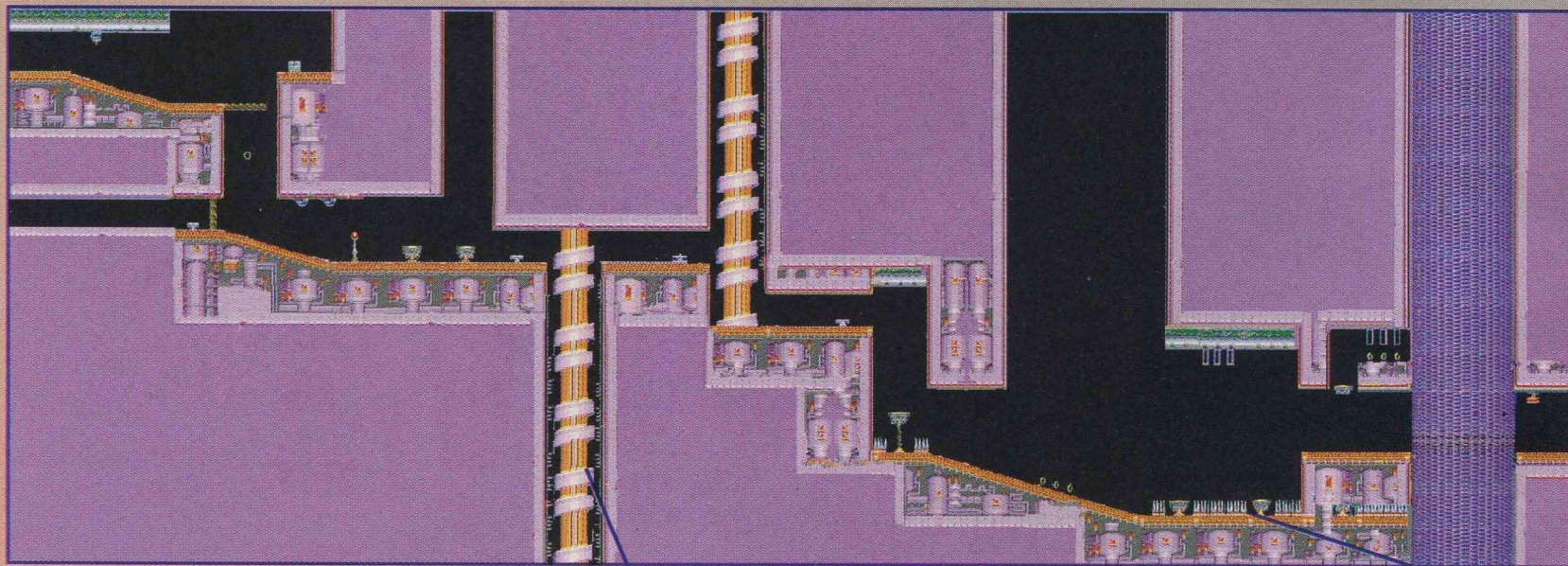
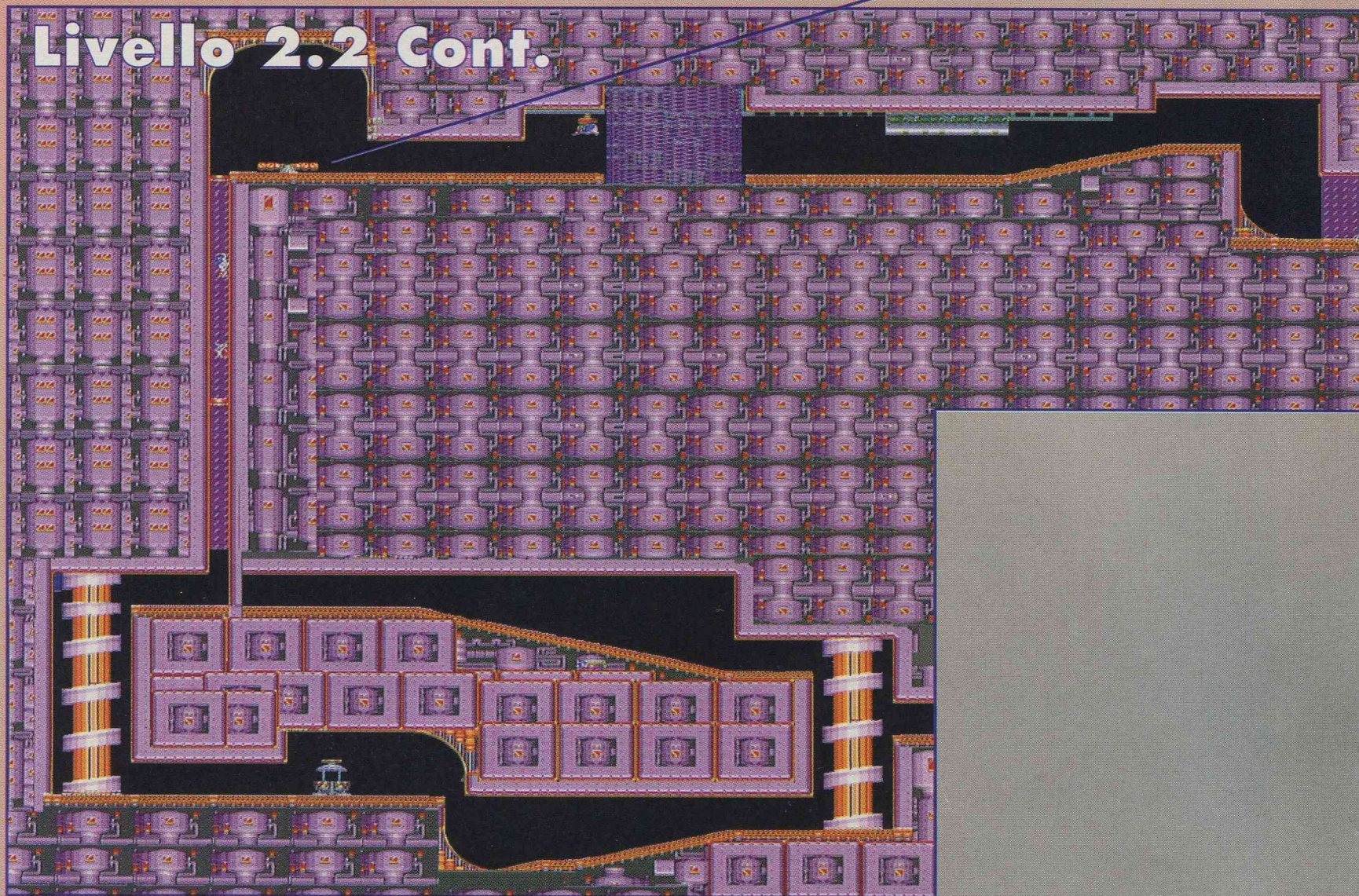
Quando saltate su questi interruttori fate attenzione alle varie cose che ne escono. Alcuni nascondono aggressivi cattivoni armati, altri contengono anelli e altri contengono degli indifesi animaletti.

Usate queste piattaforme mobili per raggiungere la cima di questa sezione. Poi saltate sulle sfere rotanti e quindi su un'altra piattaforma. Ripetete il tutto ancora una volta e siete arrivati.

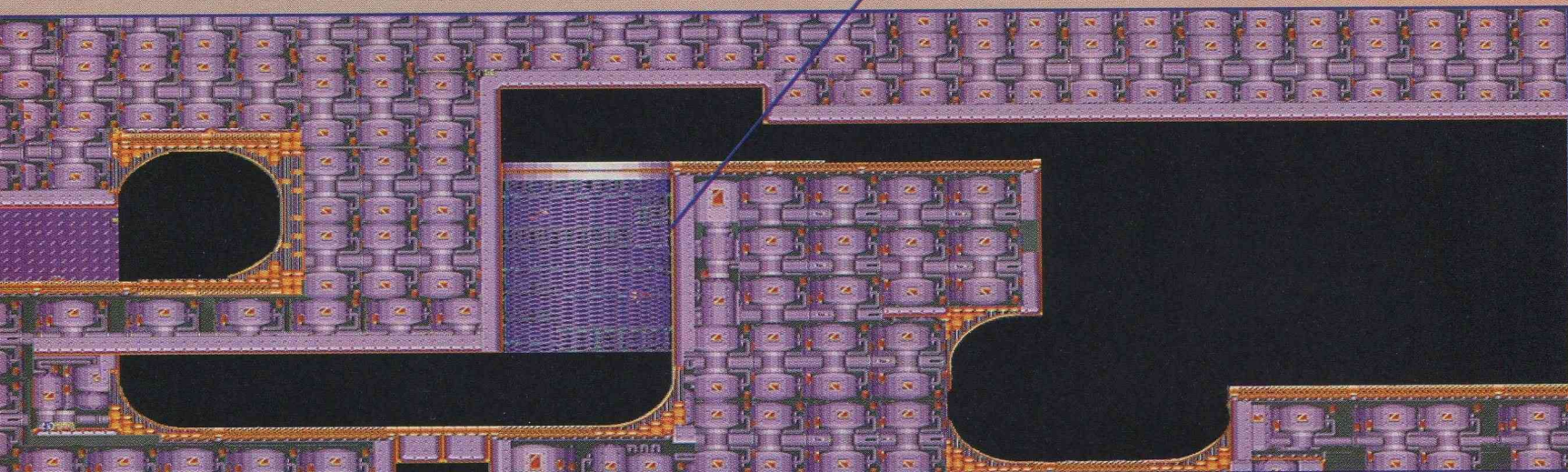
Fate attenzione quando passate in questo punto. A volte appaiono queste diavolerie dotate di grosse e pericolose torrette pronte a far fuoco sul primo che passa.

Quando scendete lungo questo marchingegno dovete cercare di stare al centro, altrimenti verrete spinti sulle spine poste sulla destra e sulla sinistra.

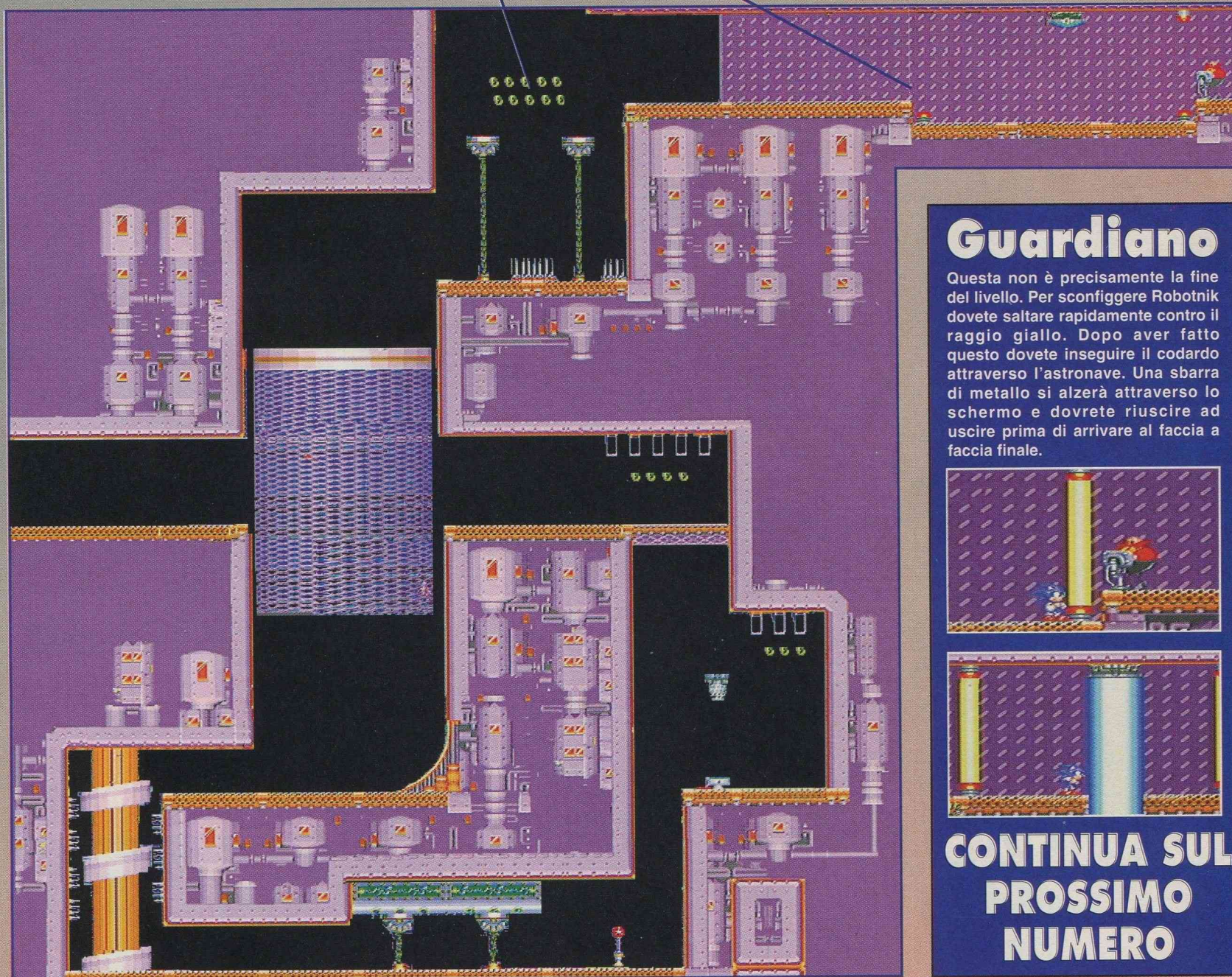
Livello 2-2

Nel livello 2.2 Sonic raggiunge le viscere dell'astronave. Qui incontrerete più o meno le stesse creature che avete incontrato nel precedente livello, ma fate sempre attenzione quando vi trovate di fronte nemici nuovi. Ricordatevi anche di raccogliere più anelli che potete e il più velocemente possibile. Se superate i 100 otterrete una vita extra, anche se penso che ormai lo sappiate.

Dopo essere saltati fin quassù dovete far attenzione a quando ricadete. Troverete una unità rotante sputa-fuoco. Per impedirle di nuocere dovrete saltarle sopra.

Livello 2.2 Cont.

Quando entrate in questa spirale dovete cercare di rimanere centrali. Ci sono delle spine su entrambi i lati che provocano la morte a chiunque osi sfidarle.

Non cercate di saltare oltre a queste spine perché non è un salto fattibile. Fermatevi su questa piattaforma e aspettate che salga in aria. Adesso saltate sugli appigli e aspettate che salga la seconda piattaforma.

Quando salite su per il mega-bigodino, fate attenzione a raccogliere gli anelli nascosti al suo interno.

Siete sempre più vicini alla fine del livello, quindi assicuratevi di aver raccolto tutti gli anelli, ovviamente inclusi questi.

In questo punto vi confronterete faccia a faccia con il vostro vecchio rivale. Vi intrappolerà in quest'area e vi sparerà dall'alto un largo raggio.

Guardiano

Questa non è precisamente la fine del livello. Per sconfiggere Robotnik dovete saltare rapidamente contro il raggio giallo. Dopo aver fatto questo dovete inseguire il codardo attraverso l'astronave. Una sbarra di metallo si alzerà attraverso lo schermo e dovrete riuscire ad uscire prima di arrivare al faccia a faccia finale.

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO

Livello 14

Per uscire vittoriosi da questo livello è importante continuare a muoversi. Il tempismo è vitale verso la fine del livello per schivare gli attacchi degli uccelli.

Raccogliete un nemico e tiratelo addosso all'altro. Questo è il modo più facile per completare questa sezione.

Con il giusto tempismo saltate oltre agli uccelli e raggiungete la piattaforma successiva. Qui è importante essere veloci.

Come avrete capito morendo continuamente in questo punto, qui il tempismo è assolutamente essenziale.

Livello 15

Questo livello ghiacciato richiede freddezza. Caricate quanti più nemici potete per raccogliere monete. A volte vale anche la pena tornare indietro perché potrebbero essere disponibili zone del livello prima inaccessibili.

Continuate a guardarvi alle spalle perché un coltello nella schiena è l'ultima cosa di cui avete bisogno quando il vostro obbiettivo è semplicemente raggiungere la porta!

Quando i guardiani della scala indietreggiano scendete verso il basso. Fate molta attenzione alle loro lance appuntite.

Come fare a raggiungere questa porta? Provate ad andare verso destra e cercate un interruttore che possa far apparire un pavimento.

Questa scala sarà disponibile solo una volta che avrete attivato l'interruttore avanti sulla destra.

Se avete un cappello toro, saltando verso queste monete potete attaccarvi al soffitto e raccoglierle tutte senza alcun problema.

Colpite l'interruttore e usate la porta di prima per raggiungere un livello segreto.

A

Se ne avete l'opportunità, scagliate il nemico nelle spine per ucciderlo senza farlo soffrire.

Questi blocchi scompariranno non appena avrete attivato l'interruttore, date un occhiata a cosa vi aspetta.

Guardate dietro a questi blocchi per scoprire un segreto nascosto.

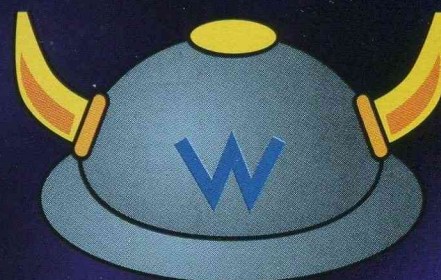
La chiave del tesoro nascosto si trova qui. Portatela fino al secondo gruppo di blocchi rotti e distruggeteli, apparirà una porta. Attraversatela per raggiungere il tesoro.

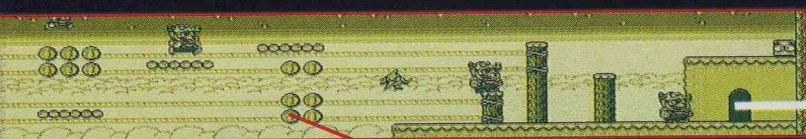
Livello 16

Un altro livello con due uscite, per non parlare della stanza segreta del tesoro. Ricordatevi di raccogliere il cappello toro perché vi darà la possibilità di raccogliere più monete. Molti nemici possono essere sconfitti semplicemente saltandogli in testa.

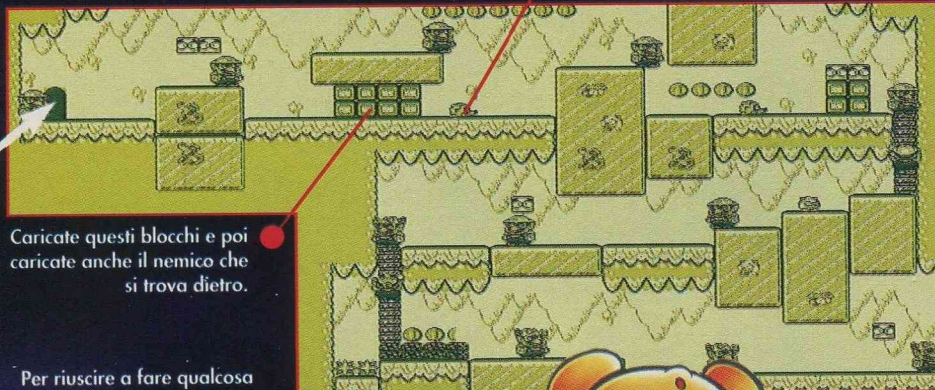
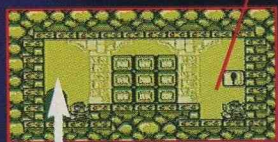
WARIO LAND

2 PARTE

GB

Un cappello drago si nasconde in questo blocco, ma quando lo raccogliete fate attenzione all'uccello che vi attaccherà da destra.

Per evitare di scivolare sopra alle spine, tirate verso l'alto non appena raggiungete la porta.

Se siete diventati bravi a evitare gli uccelli potete anche provare a raccogliere queste monete.

Il modo più facile per eliminare questi porcospini è caricarli quando vengono verso di voi. Non saltategli in testa, mi raccomando!

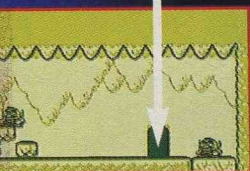
Il mostro di questa stanza non vi causerà problemi, raccogliete le monete, attivate l'interruttore e uscite.

Caricate questi blocchi e poi caricate anche il nemico che si trova dietro.

Passate sotto al masso per raggiungere la porta che vi porterà alla prossima sezione.

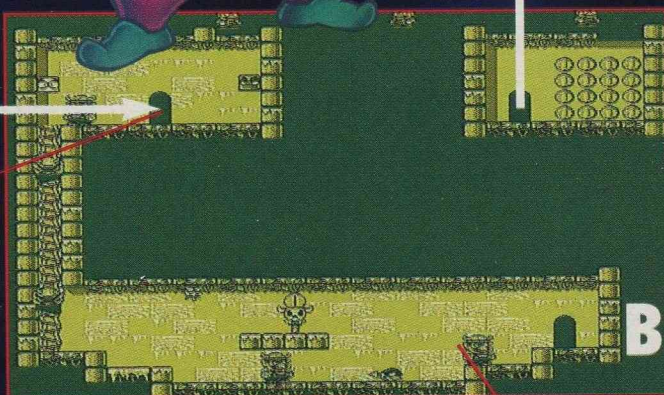
Per riuscire a fare qualcosa in questo livello è importante attivare questo interruttore e quindi tornare indietro.

Andate verso destra e senza dubbio riuscirete a raggiungere l'uscita prima che le pile del vostro Game Boy finiscano.

CHEATS

VITE EXTRA

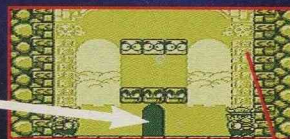
Se volete qualche vita extra continuate a tornare in un livello pieno di monete. Raccoglietele e partecipate al gioco delle bombe. Se vincete qualche vita, salvate il gioco. Se non ci riuscite, provate ancora finché non ne avrete raccolte quante volete.

Uscendo da questa porta e andando a sinistra raggiungerete il punto di salvataggio e l'uscita. Se invece andate a destra e camminate sul soffitto raggiungerete l'uscita segreta.

È possibile raggiungere l'uscita anche senza attivare l'interruttore, ma vi conviene attivarlo comunque per raccogliere i vari bonus.

Evitate le spine che cadono, attivate il punto di salvataggio e uscite dalla porta.

Queste monete sono a vostra completa disposizione, sarà molto difficile resistere.

Livello 17

Questo livello è molto vasto, ed è anche molto facile essere colpiti da porcospini o da nuvole impazzite, quindi quando lo attraversate fate molta attenzione. Ricordatevi di raccogliere le chiavi che vi condurranno al tesoro, che non è facile da raggiungere.

In questo punto passate sopra, eviterete di venir colpiti dai pestiferi porcospini.

Colpite il blocco centrale per raccogliere la chiave.

Fate molta attenzione a questi tipacci, e per far questo vi servirà molto tempismo. Uccidete i nemici caricandoli.

Livello 18

Ci sono molte bontà nascoste in questo livello e grazie a questa utilissima guida non dovrete neanche fare la fatica di cercarle. Gli interruttori sono essenziali per poter proseguire.

Caricate ogni nemico presente in questa zona e dovreste riuscire a raggiungere l'uscita senza alcun problema.

Quando avete la chiave correte indietro fino a questa porta per raggiungere la stanza segreta del tesoro.

Colpite il blocco per far apparire alcune piattaforme, dovreste poter proseguire verso destra e verso l'uscita.

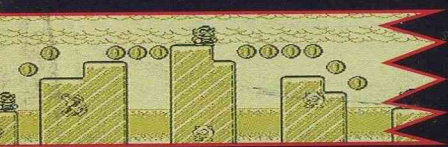
L'unico modo per raggiungere il punto di salvataggio è raccogliere un cappello toro e distruggere questi blocchi.

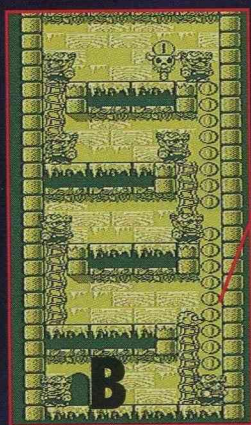
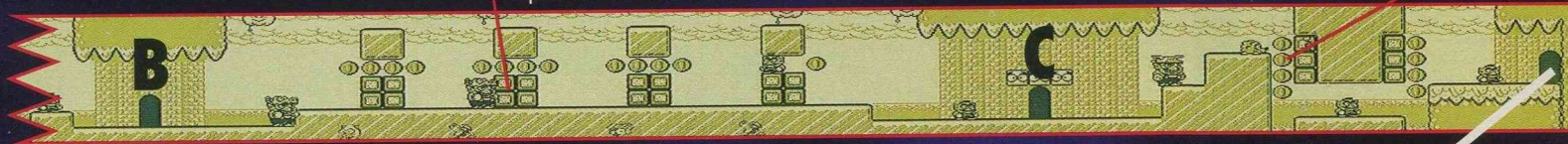
Livello 19

Non ci sono segreti in questo livello, è semplicemente una lunga nuotata fino alla fine attraverso acqua e ghiaccio, con ostacoli come tronchi appuntiti che vi ostruiscono la strada. Alla fine c'è il boss pinguino, ma è molto facile.

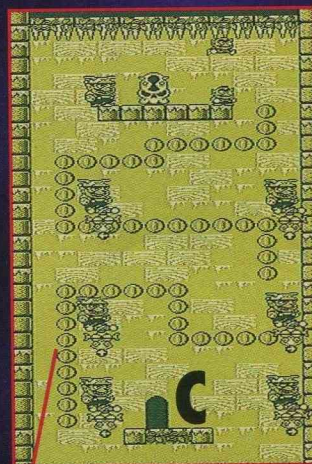
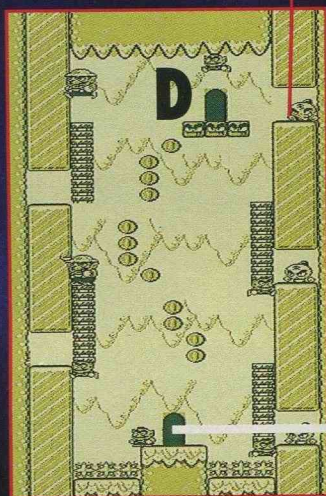
Date da mangiare qualche piccolo nemico a questa sorta di pellicano per ottenere delle monete. Saltategli in testa se volete immobilizzarlo permanentemente.

Raccogliete il cappello toro da questo blocco e quindi rompete i blocchi precedenti per entrare in una stanza segreta con dentro cento monete.

Fate attenzione ai nemici mentre scendete lungo questo passaggio perché è molto facile cadere addosso a uno di loro. Un modo sicuro è scendere giù caricando come un elefante.

La nuvola che gira nei paraggi vi scaglierà addosso dei fulmini letali. Riparatevi sotto i vari blocchi.

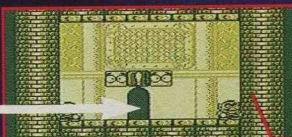
Continuate a premere verso destra mentre cadete, altrimenti non ce la farete a raggiungere la piattaforma.

Salite fino a dove potete e quindi saltate giù raccogliendo tutte le monete in un unico colpo.

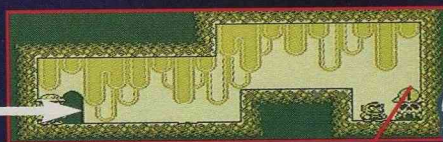
Fate attenzione ai pesci, a parte questo è una semplice nuotata da una porta all'altra.

Questi mostri fastidiosi vi tireranno delle mine. Dovrete scendere la scala non appena ve le avranno lanciate.

Con la chiave seguite le monete fino alla cima. State attenti a non andare oltre, dritti dentro le spine.

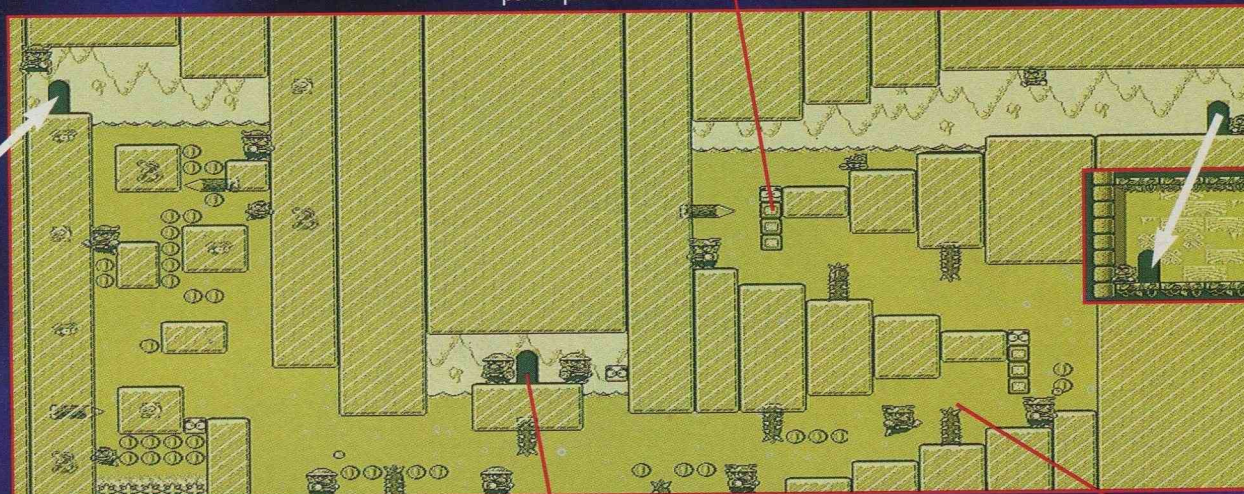
Nuotate oltre al pesce. Siete troppo vicini alla porta finale per perdere tempo.

Troverete la chiave della stanza del tesoro nel blocco centrale di questa fila. I massi potrebbero colpirvi se non fate molta attenzione, siete stati avvisati!

D

Colpite l'interruttore per far apparire le piattaforme nella sezione precedente.

Le monete sono invitanti, ma è meglio che passiate sopra e quindi torniate indietro a raccoglierle, in modo da evitare i porcospini.

Avete raccolto abbastanza monete? Bene, in questo caso uscite dalla porta visto che incredibilmente è l'unica in questo livello.

Insieme alle monete ci sono anche un sacco di cuori nascosti nei paraggi, sono sempre buoni per un paio di vite extra.

Dietro a questa porta si nasconde il Pinguino, che non deve neanche essere sconfitto. Tutto quello che dovete fare è saltargli in testa e uscire dalla porta. Facile!

Se riuscite a raggiungere il punto di salvataggio è solo perché siete stati molto attenti a evitare le spine. Superate le spine quando sono retratte altrimenti morirete.

Queste spine sembrano molto pericolose, ma tutto quello che dovete fare è muovere con attenzione il pad per mantenere il controllo.

È importante raccogliere la chiave del tesoro che si trova nel blocco e quindi correre al massimo della velocità che potete raggiungere con le vostre piccole gambe.

Livello 20

Questo è un livello decisamente difficile che richiede un grande tempismo. Qui non si vede, ma c'è un enorme muro di lava che vi segue, quindi ogni distrazione può essere fatale. L'unica cosa che vi può salvare è la velocità.

Un piccolo sforzo, mettete la chiave nella serratura.

Qui avete due scelte, su o giù. Se andate giù uscite, se andate su troverete la stanza del tesoro.

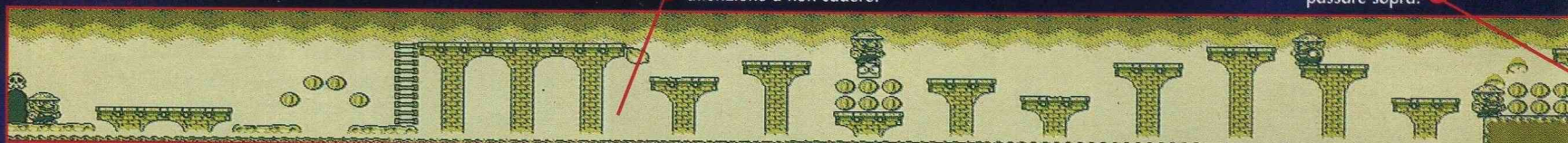
Sembra una porta! Mi chiedo dove possa portare? Le possibilità che questa sia l'uscita sono molto alte.

Livello 21

In questo livello dovete andare sempre diritti. C'è un sacco di lava, ma se memorizzate il livello e fate attenzione nei salti dovreste uscirne in un paio di minuti.

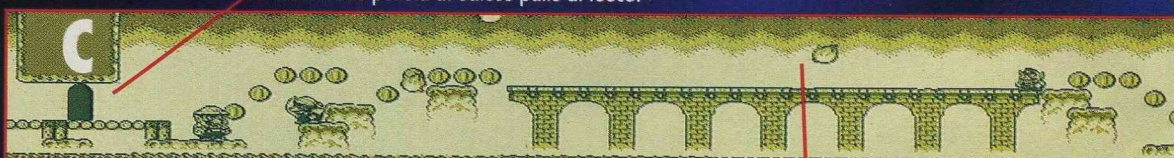
Fate molta attenzione perché in questa sezione le piattaforme si alzano e ricadono pericolosamente nella lava.

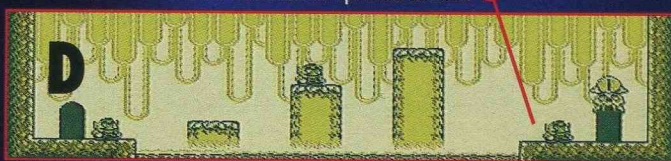
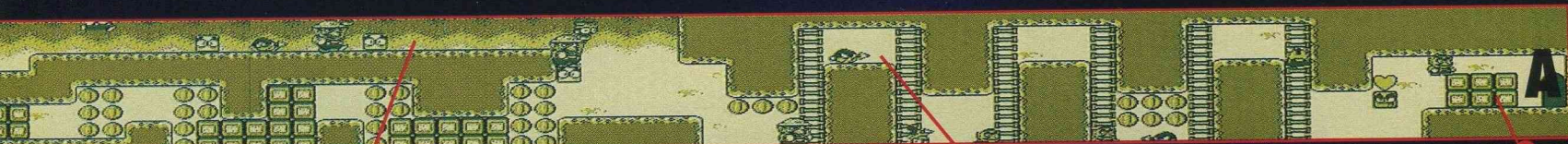
Questo posto assomiglia ai vecchi viadotti che ho visto in Corsica. Mmm... di che periodo possono essere? Comunque sia, fate attenzione a non cadere.

Vale la pena di passare sotto perché ci sono le monete e perché è più interessante che passare sopra.

Livello 22

L'unica certezza in questo livello è che ci sono un sacco di ponti. Innanzitutto controllate che il tasto del salto funzioni, quindi preparatevi a sopportare un livello che potrebbe essere molto frustrante.

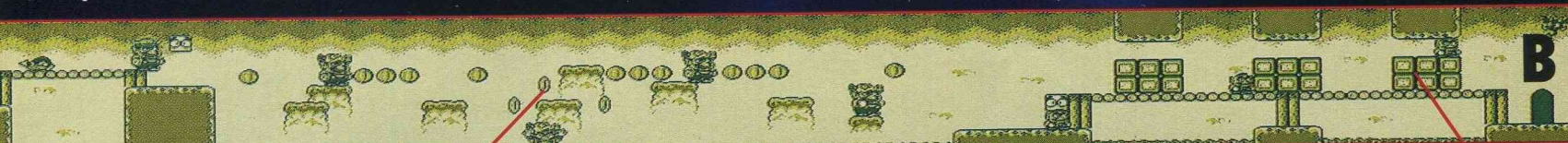
È saggio attivare questo punto di salvataggio, visto che il viadotto successivo pullula di odiose palle di fuoco.

Avanzate con attenzione perché le palle di fuoco potrebbero causarvi dei seri danni, specialmente se siete piccoli.

Per raggiungere il livello successivo dovete solo fare attenzione quando saltate.

A

Andate giù solo se conoscete il livello estremamente bene. La maggior parte dei giocatori sani di mente sceglierà la strada in alto, più sicura.

Cercate di arrivare in questo punto con Wario grande, così potrete passare attraverso i nemici senza perdere tempo.

Caricate questi blocchi finali con il cappello toro. Dovreste aver caricato anche i blocchi precedenti con questo cappello. La porta conduce alla salvezza.

B

Ci sono un sacco di monete da raccogliere qui e, sorprendentemente, sono anche molto facili da tirar su. Perdete un po' di tempo in questa zona, ne vale la pena.

Distruttivo! Visto che siete arrivati fin qui, distruggete un altro po' di rocce e raggiungete e attivate il punto di salvataggio.

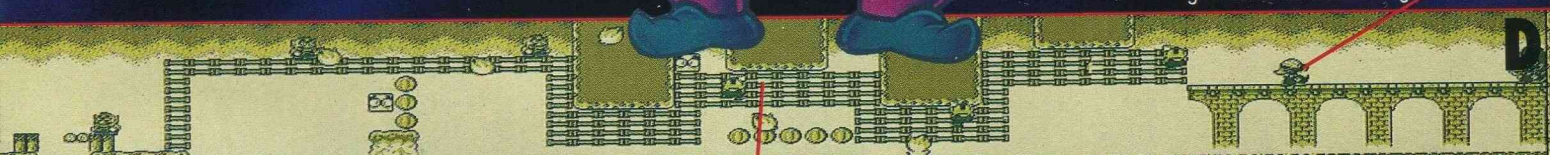
Non si sono viste per qualche livello, così per tenere vivo l'interesse qui hanno inserito delle piattaforme instabili.

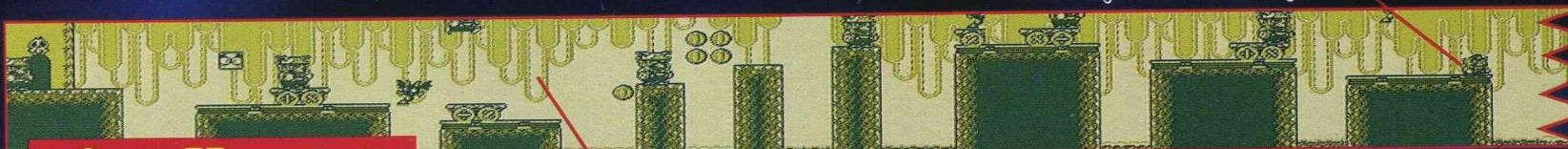
Questi ultimi spiccioli fanno salire ulteriormente il totale delle vostre monete, adesso andate a spenderle in un bonus game.

C

Colpite questi patetici mostri, è importante farlo solo per via dei soldi.

Non fidatevi mai di una papera australiana, normalmente vanno in giro con letali boomerang.

D

Questa sezione è un omaggio al grandissimo Super Mario World: attaccati in parete con le fiamme che lambiscono i pantaloni.

Fate attenzione ai 500 metri di caduta libera e ai giri della morte che seguono.

Livello 23

Questo è l'unico livello di guida nel gioco... beh, in effetti, non è proprio così. Comunque sia è un livello impegnativo e decisamente duro, quindi cercate di accumulare quante più vite potete e preparatevi alla corsa della vostra vita!

Quando i pipistrelli sono vicini, saltate prima che si muovano verso di voi e dovreste atterrare proprio sopra al carrellino in movimento.

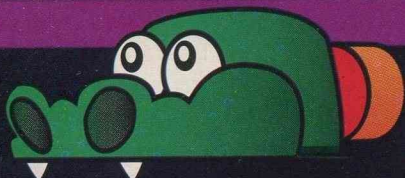
Il punto di salvataggio si trova qui, fate un pit-stop e magari cambiatevi pure il cappello, vedrete che vi sarà utile.

È abbastanza facile saltar giù dal carrellino per raccogliere le monete che si trovano lungo la strada, quindi non abbiate paura di provare.

Livello 24

Avanti e indietro, avanti e indietro e via così. Sì, dovrete continuamente tornare sui vostri passi per entrare in tutte le porte e attivare tutti gli interruttori al fine di trovare la timida chiave della stanza del tesoro. Se non altro la porta finale è facile da trovare.

Livello 25

Ebbene sì, ci siamo, questo è l'ultimo livello della serie, e si chiude in bellezza! Lava, piattaforme instabili, e terribili salti rappresentano solo una piccola parte di questo difficile livello. Una volta che avrete raggiunto l'uscita dovrete affrontare il boss.

Alla fine ecco l'uscita segreta. Non vi condurrà in nessuna posto particolarmente eccitante ma è divertente saltare fin quassù.
Il carrellino scenderà di qui, ma voi grazie all vostra lungimiranza andrete su alla ricerca di ulteriori monete.
Saltate su questo aggeggio per raggiungere l'uscita segreta in alto a destra. Per arrivare in questo punto dovete saltar giù dal carrellino al momento giusto.
Se non avete un cappello razzo, l'unico modo per uscire dalla stanza precedente è attivare questo interruttore.
Fate apparire l'acqua attivando l'interruttore apposito, solo così potrete proseguire verso destra.
Non tornate indietro attraverso questa porta fino a quando non avete attivato l'interruttore nella stanza successiva.
Monete e interruttori. Ci sono un sacco di stanza così, dovreste sapere cosa fare.
Spacca Rocce
Questo orribile essere distrugge il pavimento con la sua lingua, quindi dovete sconfiggerlo alla svelta. L'unico modo per farlo è aspettare che vi tiri delle rocce. Raccoglietele dopo il primo rimbalzo e quindi tirategliele mirando all'occhio. Tre colpi basteranno e la vittoria sarà vostra, GRANDE!
Eccola, la famosa chiave si nasconde proprio qui. Raccoglietela e incamminatevi sulla lunga strada verso il tesoro.
Non è esattamente un tunnel dell'amore ma vale comunque la pena passarci.
Siete arrivati fin qui, quindi non datevi ad atti di eroismo su queste piattaforme instabili.

SEGA ● GdR

SHINING FORCE 2

MD

Dopo un intero mese di riposo, è finalmente giunto il momento di continuare il nostro viaggio nel miglior RPG mai prodotto per una console Sega. Pertanto, è ormai tempo di riunire la vostra "Shining Force", di equipaggiarla con grosse spade e asce, e di prepararvi spiritualmente e psicologicamente alla terribile battaglia che vi attende! Se vi siete dimenticati di acquistare l'ultimo numero di Gheim Pauà sarete costretti a telefonare a Serena, la sensuale segretaria di redazione allo 02/33100413 per farvi inviare direttamente a casa una copia arretrata del numero 35 del gennaio '95.

Questo soldato nano chiederà di far parte della Shining Force nella casa di Creed.

ALLA RADICE DEL PROBLEMA

Avevamo interrotto il nostro viaggio in un villaggio chiamato Ribble. Ricorderete che gli abitanti del villaggio credono che l'enorme albero posto al suo centro sia la chiave che consente di raggiungere le antiche rovine che giacciono, inesplorate, sotto le sue fondamenta. Ricorderete anche lo strano pannello di legno, che avete trovato in un baule della stanza in cui Pasaran aveva tentato di forzare l'accesso all'antico tunnel. Orbene è proprio questa la chiave che vi garantirà l'ingresso alle rovine. Mettetevi di fronte all'albero e selezionate il pannello nel menù degli oggetti e poi attivatelo utilizzando l'icona USE. Si aprirà un passaggio nel terreno e, se avrete l'ardire di penetrarvi, scoprirete una piccola stanza, con alcune colonne abbattute al suolo. Aprite lo scrigno posto nell'angolo in alto a sinistra della stanza e riceverete la mitica Spada di Achille! Questa spada vi consentirà di affrontare Taros il Gigante quando verrà il momento. Bene, ora dirigetevi di nuovo verso il porto di Hassan. Ricordate come Rohde vi aveva snobbato nel corso della vostra precedente visita? Bé, ora di certo la situazione è cambiata, dato che la spada che recate con voi sembra far cambiare l'atteggiamento dell'eccentrico scienziato nei vostri confronti. Dopo avervi accolto con gli onori che meritate, vi racconterà di un bizzarro veicolo denominato Caravan situato, secondo lui, nell'antico tempio. Si offrirà poi di accompagnarvi, poiché egli è l'unico in grado di far funzionare la macchina.

In viaggio lungo i letti dei fiumi in secca. Il Caravan somiglia di più a uno smottamento che a un veicolo vero e proprio. Vabbé...

UN CARAVAN CON UNA DIFFERENZA

Andate al tempio, a destra di Hassan, dopo il deserto al centro della zona delle foreste. Qui dovrete affrontare Taros e i suoi scagnozzi. Una buona tattica è quella di attaccare Taros di fianco, sgretolando il più possibile la barriera protettiva costituita da Maghi curatori e da pericolosi Gargoyles. Dopo averne fatto fuori una parte consistente, concentrate il vostro attacco su Taros, i cui piedi sono grandi quanto un uomo adulto! Date le sue dimensioni, è dotato di un ampio raggio d'azione. Particolarmente letale è il suo fulmine, che lancia contro tutti coloro che hanno la sfortuna, o l'ardire, di avvicinarsi troppo! Per vostra fortuna, Sarah si preoccuperà di lenire tutte le vostre ferite, e di distribuire i suoi medicamenti a chi più ne ha bisogno! Accertatevi del fatto che il personaggio che porta la Spada abbia sufficienti punti ferita, e non cada al primo attacco di Taros. Attaccate frontalmente, e cercate di recuperare ogni danno che il gigante vi infligge. Quando combattete, assicuratevi che il personaggio che ha la Spada la stia effettivamente

Se aiuterete il nano infermo, egli vi ripagherà offrendovi un cannone che vi servirà per far saltare la Caverna Nord, garantendovi l'accesso alla Parmecia Settentrionale. Tenete quindi pronto il Lemsip!

impiegando, e non portando solamente. Quando sarete finalmente riusciti ad avere la meglio su Taros, poterete finalmente vedere la macchina per cui vi siete tanto battuti. A questo punto, Rhonde vi spiegherà come funziona il veicolo. È un oggetto difficile da descrivere, ha l'aspetto di una specie di organo interno in grado di funzionare esternamente al corpo. Ha la capacità di miniaturizzare chiunque vi entri, ed è quindi capace di contenere una quantità insospettabile di truppe e di equipaggiamento. Rohde sale e accende la macchina, con cui si allontana poi con grande velocità. Alcuni membri della Shining Force sembreranno un po' preoccupati per questo, ma la loro perplessità sparirà non appena Rhode avrà fatto ritorno con la macchina dopo un breve collaudo. Dopo aver esaltato gli artefici di una simile meraviglia, lo scienziato entrerà a far parte della Shining Force! Da questo punto in poi, i nuovi membri che si aggiungeranno al vostro gruppo potranno essere trasportati nel Caravan, il che significa che, nel loro stato miniaturizzato, non potranno prender parte ad alcuna battaglia. In alcuni punti però, sarete in grado di farli scendere e restituire loro le normali dimensioni. Prima di lasciare il tempio di Taros, aprite lo scrigno che contiene l'acqua curativa.

UN ELFO NEI GUAI

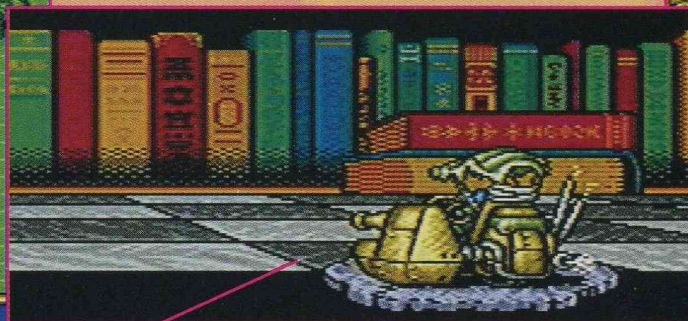
Abbandonate il Tempio dirigendovi a Nord, verso uno stretto passaggio nelle montagne dove, con l'aiuto del Caravan potrete viaggiare nei letti dei fiumi in secca. Seguitene il corso sino ad una diramazione, nei cui pressi si trova una caverna. Nelle miniere di Mithril abitano i nani, uno dei quali è molto malato. Per aiutare i nani, dovrete cercare una fata. Dirigetevi verso Ovest, verso una radura nei boschi. Oddler avvertirà qualcosa. Il suo udito infatti è molto più sviluppato di un normale essere umano, a causa della sua cecità. Sembra una richiesta d'aiuto, e Oddler vi inviterà a seguirlo verso la sorgente del suono: una radura. Noterete un elfo apparentemente intrappolato in uno stagno. Se tenterete di andare in suo soccorso, verrete bloccati da un mostro che vi esorterà ad andarvene e non disturbare oltre il suo pranzo, e chiederà ai suoi compagni di passargli il ketchup! Naturalmente dovrete schierarvi a favore dello sventurato elfo e battervi contro i mostri che ne minacciano l'incolumità! In questo combattimento, faranno il loro debutto le temibili arpie, creature alate, di sesso femminile e dotate di artigli mostruosi, con ben 50 punti di forza. Il terreno è impervio e i vostri guerrieri potranno essere inavvertitamente vittime di una sensazione claustrofobica, intrappolati da cespugli, massi e alberi. Disponeteli quindi con molta cautela e spirito tattico. Sgominata la banda, recuperate l'elfo dalla trappola ed egli vi dimostrerà la propria gratitudine offrendosi come membro del vostro gruppo. Elric (questo è il suo nome) vi condurrà poi all'ingresso di una caverna. È questa la via verso la tana di Creed, il Grande Demone che cercate di localizzare da tempo. Esplorate la grotta e scoprirete tre bauli. Il primo contiene un'erba medicinale, il secondo la Mela del Coraggio e l'ultimo un'Ala Angelica, tutti oggetti utilissimi in battaglia. Uscendo dall'altra parte della caverna verrete immediatamente assaliti da un'orda di demoni. Stavolta il campo di battaglia vi sembrerà abbastanza favorevole, ma dovrete anche affrontare nuovi, temibili nemici, come scheletri e uomini lucertola. Elric utilizza uno strano ma efficace mini-carro armato che si rivelerà determinante, anche se non ancora al massimo delle proprie potenzialità. Benvenuti quindi nella terra di Creed! Al termine della battaglia molto sangue sarà stato versato e, nella speranza che si tratti di sangue nemico fate il vostro ingresso nel palazzo di Creed.

Il villaggio degli Elfi

Il villaggio degli elfi è interamente costituito di legno grezzo, ed è difficile da localizzare vagando per le campagne.

Il villaggio degli elfi nasconde una grossa quantità di oggetti utili e preziosi nei luoghi più disparati e impensabili, pertanto, prima di procedere ricordatevi di fare un'accurata ispezione in ogni edificio!

Elric l'elfo si dimostrerà molto grato per avergli salvato la vita. Non solo deciderà di unirsi al vostro gruppo, ma vi mostrerà anche l'unico modo di entrare nel Palazzo di Creed.

ELVIS.P, come on.
Elric

Elric utilizza una specie di mini carro armato per combattere. Questa battaglia su una scacchiera nel Mondo della Scrivania sarà molto dura a causa della potenza dei nemici coinvolti, tuttavia, una volta vinta, vi permetterà di abbandonare questo piccolo regno per sempre.

Il palazzo di Creed

Questa è la stanza in cui verrete ridotti alle dimensioni di un pisello! L'incantesimo di Creed è infatti molto potente. Nella stanza sopra, c'è l'ingresso al tempio dello Spirito Maligno.

HA IMPORTANZA LA TAGLIA?

Noterete improvvisamente che Oddler sembra ora muoversi come se avesse improvvisamente riacquistato la vista. La cosa sembra molto strana, ma ora non avete proprio il tempo per preoccuparvene. Vi trovate davanti al maestoso portale d'ingresso del Palazzo di Creed, di cui potete udire distintamente la voce dall'altra parte. Sta dicendo:" Adesso puoi andare, fata!" A un certo punto, la porta si aprirà, rivelando la tozza figura di Goliath, il servo di Creed. Egli vi chiederà se avete un appuntamento. Naturalmente, voi non avete alcun appuntamento ma dovete comunque entrare a tutti i costi a Palazzo. Eludendo Goliath entrate nella porta di sinistra, ma purtroppo, così facendo, attiverete un incantesimo che vi ridurrà a dimensioni microscopiche. Con sommo compiacimento di Goliath, egli vi raccoglierà e vi depositerà sulla scrivania di Creed. La scrivania è, in effetti, un vero e proprio villaggio, che ospita una piccola comunità di minuscoli esserini. Sembrano molto felici, per niente turbati dalla situazione un po'... particolare. Parlando con gli abitanti, troverete qualcuno che vi consiglierà di incontrare Re Pompei (sovrano piuttosto benevolo, a dispetto del nome). Scoprirete anche che Creed non è poi così malvagio, per esser un demone. Pare infatti che si sia reso responsabile del salvataggio degli abitanti di questa piccola colonia, quando un disastro naturale ne aveva messo a repentaglio la sopravvivenza. Il questo minuscolo regno il tempo non sembra mai scorrere. La gente non invecchia mai e non muore mai. Da qualche parte, nel Mondo del Pavimento (che sarà vostra premura raggiungere quanto prima) c'è un tunnel che conduce dritti dritti nello studio di Creed, ma, per raggiungere il tunnel, dovrete prima fuggire dalla scrivania. Per farcela, dovrete ottenere l'aiuto del Re. Presentatevi dunque al suo cospetto: egli vi proporrà una sfida. Soltanto se sarete in grado di battere il suo esercito "scacchistico" il sovrano vi garantirà il proprio patrocinio. Raccolti tutti i vostri compagni, recatevi dunque sulla scacchiera. Non preoccupatevi se non conoscete le regole degli Scacchi, anche se i vari pezzi sono organizzati come nel Gioco, la battaglia si svolgerà normalmente. In particolare, guardatevi dagli Alfieri. Sono molto aggressivi e in grado di guarire le ferite più gravi che riuscirete a infliggere loro. Per vincere, dovrete riuscire a fare "Scacco Matto", abbattendo il Re. Se ci riuscirete, il Re della Scrivania farà comparire, al centro della scacchiera, un baule contenente un gomitolo di cotone. Recatevi quindi sul bordo ovest del tavolo (la guardia se ne sarà andata). Mettetevi sulla punta della penna e utilizzate il gomitolo per scendere a terra.

Cameela ingannerà tutti, eccetto Astral. Non è l'innocente ragazzina che sembra, bensì il comandante dell'esercito dei demoni!

AL COSPETTO DI UN DEMONE!

Se avete fatto come vi è stato indicato, dovreste ora trovarvi nel Mondo del Pavimento. Raggiungete il buco nel battiscopa sulla destra. Nelle vicinanze troverete anche un chierico, nel caso dobbiate curare qualche personaggio rimasto ferito, o resuscitare qualche morto, prima di procedere oltre. Una volta entrati nel buco, seguite il tunnel a destra. Incontrerete purtroppo sul vostro cammino una banda di ratti giganti, accompagnati da alcuni demoni giunti apposta a farvi la festa. Cercate di concentrare il vostro attacco sul grosso topo rosa, chiamato Willard, che è il capo della banda. Una volta eliminato, il combattimento avrà termine. Andate avanti ed entrate nello studio di Creed. Il Demone sarà a consulto col proprio servo. Richiamate la sua attenzione, chiedendogli di riportarvi alle vostre normali dimensioni. Il demone acconsentirà. Dopo aver recuperato la vostra altezza, parlate con Creed ed informatelo della situazione. Egli si preoccuperà moltissimo dopo aver

Questo demone ha dimenticato di pulirsi i denti e, conseguentemente, la sua lingua è diventata verde. Ricordate ragazzi di lavarvi sempre i denti almeno due volte al giorno, se non volete diventare un membro dell'esercito dei demoni!

udito della fuga di Zeon, e deciderà quindi di consultare lo Spirito Maligno riguardo questa brutta faccenda.

IL RITORNO DI ZEON!

Seguitelo nel suo oscuro tempietto di consultazione. Lo Spirito Maligno è un essere onnisciente. Purtroppo, quando Creed lo interroga in merito al Grande Sigillo, lo spirito risponde che è impossibilitato ad attraversarne la coltre che lo circonda! Deluso dalla risposta, Creed si accorge in un secondo momento del gioiello che portate al collo. Tenta di rimuoverlo ma l'incastonatura di Mithril rende vano ogni suo sforzo. Creed suggerisce quindi di utilizzare la pietra per potenziare le facoltà dello Spirito Maligno. L'idea sembra funzionare. Finalmente infatti lo Spirito rivela ciò che vede: il Sigillo è infranto e Zeon è libero. I demoni di Zeon stanno lasciando Granseal e si dirigono a Parmecia, verso Nord. Improvvisamente, lo Spirito comincia a dissolversi dicendo che la forza di Zeon è troppo grande. Zeon in persona irrompe a sorpresa e, con voce roboante esclama:" Io sono Zeon, Signore dei Demoni. Chi osa contattarmi, a rischio della propria vita?" Il demone nota poi il gioiello che portate al collo. Vi ordina quindi di recarlo nella Arc Valley, a Granseal, promettendo di liberare, in cambio, Ellis, la principessa rapita. Poi, dopo aver annientato lo Spirito Maligno in una tremenda esplosione di energia magica, Zeon scompare. Creed, profondamente turbato dalla distruzione dello Spirito Maligno ritorna alla sua scrivania brontolando. Infine, controvoglia, rivela che il gioiello che portate al collo cela un misterioso segreto. I cantastorie di Tristano ne sanno certamente qualcosa. Tristano si trova a Nord. Prima di congedarvi, Creed vi ricorda di condurre la fata al povero nano malato nelle miniere di Mithril. Come ultimo favore, vi offre la scelta di quattro personaggi, uno dei quali diventerà membro effettivo della Shining Force. I personaggi sono un nano guerriero, un cavaliere, un chierico e un mago. Il mio consiglio è di prendere il mago che, con l'aiuto di qualche prete, potrà diventare molto utile e potente, specie se riuscirete a procurargli un libro di incantesimi più avanti nel gioco. Al momento della partenza, Oddler chiederà di poter rimanere, con il benestare di Creed e, naturalmente, il vostro permesso. Accettate la sua richiesta, e lasciate la residenza del Grande Demone.

La vostra ricompensa per la battaglia sostenuta: un gomitolo. A dispetto delle apparenze, si rivelerà un oggetto indispensabile nel corso della vostra avventura.

Fate scendere i vari personaggi dal Caravan in questo punto. Questa è una delle pochissime occasioni che avrete per farlo.

Dopo aver vinto la battaglia "scacchistica" prendete il gomitolo e venite qui-È a questo punto che il gomitolo verrà utile, consentendovi di scendere dalla scrivania.

IN VIAGGIO VERSO I CONFINI NORD

Tornate nella caverna in cui avete incontrato i nani e lasciate che la fata lanci un incantesimo curativo sul nano infermo. Egli recupererà istantaneamente le proprie forze. La fata sparisce, ma i nani desiderano dimostrare la propria riconoscenza. Decidono quindi di ricompensarvi donandovi un cannone, il vostro "passaporto" per la caverna Nord. Prima di partire, tornate a sinistra e noterete una zona colorata con un verde leggermente più chiaro nella zona boscosa. Questo è il villaggio degli elfi. Esplorate tutti gli edifici, perquisite ogni vaso, scrigno e libreria che vi riesce. In una casa, in cima a delle scale, troverete un libro d'incantesimi che potrete consegnare al mago che, eventualmente, avete di recente incluso nel vostro gruppo. Andate quindi verso Nord seguendo il letto del fiume in secca e tornate a Nuova Granseal, sulla costa. Esplorando il villaggio scoprirete che molte cose sono cambiate dalla vostra partenza: tutti gli edifici sono stati portati a termine. Trovate Sir Astral, il Re e il Primo Ministro. Sir Astral dimostrerà molto entusiasmo nell'apprendere dei vostri progressi. Avete infatti trovato nuove città con cui iniziare nuovi rapporti commerciali. Il Re, in particolare, sarà felicissimo di apprendere che l'adorata figlia Ellis è ancora viva. Sir Astral decide quindi di accompagnarvi nel vostro prossimo viaggio, divenendo, di fatto, il vostro consigliere privato. Parlate con l'uomo vicino all'armeria, che potrà fornirvi un po' di dinamite, utilissima, usata col cannone, per far saltare l'ingresso del tunnel bloccato. Prima di partire per la vostra nuova avventura, verrete avvicinati da Janet, desiderosa di unirsi al gruppo, a cui appartiene anche Elric, il suo fidanzato. La sua più grande ambizione è infatti di combattere al suo fianco, nel compimento della vostra nobile missione. Accettate senza alcuna esitazione, dato che si rivelerà presto una guerriera eccezionale. Recatevi finalmente alla caverna Nord e il cannone si caricherà e farà fuoco automaticamente. Entrate quindi nella caverna. Essa sarà completamente buia e, come al solito, l'unica luce disponibile sarà quella che illumina il solo personaggio selezionato. Verrete immediatamente assaliti da un'orda di bestie sataniche, che dovrete sgominare senza alcun indugio, se volete garantirvi l'accesso alla Paramecia settentrionale. Noterete che

Il mondo del pavimento

Sia il chierico che il Caravan si trovano qui, così ricordatevi di sistemare le vostre truppe prima di imbarcarvi nella vostra prossima impresa.

Qui si trova l'uscita dal livello. Dovrete attraversare una breve serie di gallerie prima di comparire nella stanza di Creed.

In questo punto verrete assaliti da tre grossi ratti e da un'orda di seguaci del Male. Cercate di usare mura e barriere il più possibile a vostro vantaggio, specie per cercare copertura e protezione dei personaggi più deboli o feriti.

Questa è un'area troppo piccola per combattere agilmente, quindi schierate i vostri guerrieri più valorosi in prima linea, a beneficio dei più deboli.

a ogni battaglia che combattete il livello di intelligenza e capacità tattiche possedute dal nemico sembra aumentare in proporzione. Ricordatevi sempre di destinare i vostri attacchi prima ai curatori nemici, piuttosto che ai demoni, altrimenti renderete vano ogni vostro sforzo, poiché i guaritori saneranno ogni ferita che infliggerete.

AVERE È POTERE!

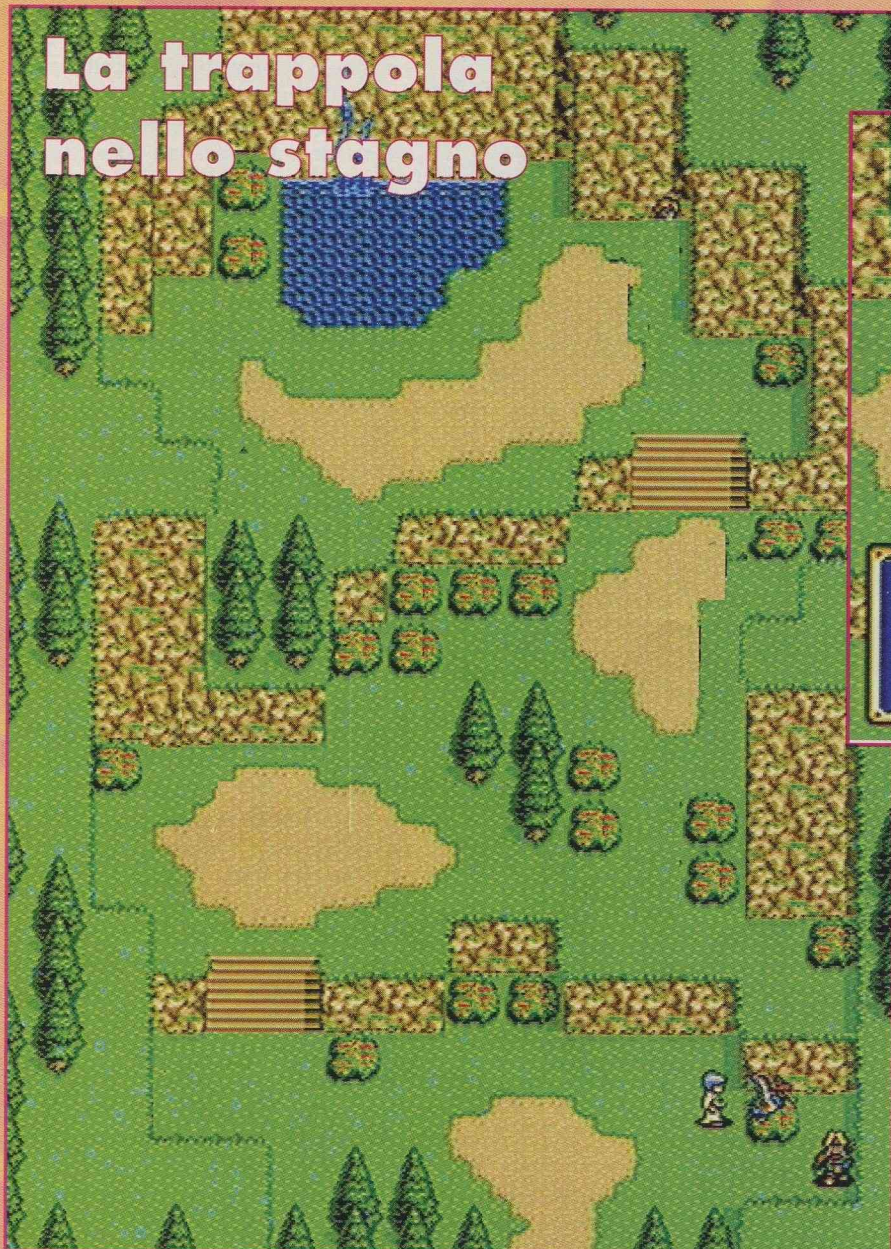
Dopo aver avuto la meglio sui vostri assalitori, continuate a dirigervi verso Nord, ben presto giungerete in un villaggio chiamato Ketto. Noterete subito qualcosa di strano: tutti gli abitanti sono barricati in casa, per timore dei demoni. Se avete bisogno di armi, recatevi nella casa sulla cui porta spicca la scritta "No weapons or item sales, Devils" (Non si vendono armi o oggetti). Andate sul retro e seguite il sentiero sino a un piccolo ponte. Troverete un uomo che, a proprio rischio e pericolo, sarà disposto a rifornirvi di armi ed oggetti vari. Lasciate quindi Ketto e dirigetevi a Est, verso una nuova sfida. Due cavalieri di Pacalon e il comandante dell'esercito di Pacalon sono stati bloccati da un demone e dai suoi scagnozzi. Continuano a insultare lo sfortunato ufficiale, accusandolo di codardia. Le due guardie attaccano, ma vengono abbattute senza alcuna pietà. Il responsabile dell'eccidio pare essere un enorme demone verde, di nome Geshup, che, tra l'altro, è anche il consulente personale di Zeon. Data la sua potenza, egli potrebbe tranquillamente uccidere anche Higgins. Il comandante chiede al demone per quale motivo gli ha risparmiato la vita. Geshup risponde che desidera prenderne il corpo in prestito. Detto questo, un demone minore viene evocato ed entra nel corpo di Higgins. Higgins cerca di opporsi in ogni modo alla possessione, ma i suoi sforzi sono inutili. Geshup avvisterà la Shining Force e vi scaglierà contro le sue truppe. Ovviamente, dovrete affrontare le truppe demoniache e, nel caso riusciate a sopravvivere allo scontro, potrete assistere all'esorcismo che Sir Astral esercita sul corpo di Higgins.

L'esorcismo ha, fortunatamente, esito felice e il demonietto fugge dalla scena, verso l'orizzonte. Dopo aver recuperato conoscenza, Higgins spiega che la sua missione era di reclutare nuove truppe da condurre a Nord di Parmecia, verso l'Armata delle Tenebre.

DIAVOLO!

Continuate imperterriti a viaggiare verso Nord, il più a lungo possibile. Giunti ai confini Nord, continuate a Est sino a che non giungete in vista di un ponte. Peter, con la sua vista acuta, noterà una ragazza in difficoltà sul cavalcavia. Sembra ferita, e circondata da quattro enormi vermi dotati di zanne, da un uomo lucertola, due maghi un cecchino e sette mostri alati. Potreste venire avvelenati nello scontro, pertanto per precauzione, tenete a portata di mano un antidoto, o ricordatevi di usare l'incantesimo disintossicante di Sarah (Detox). Non cercate di attraversare il ponte. Durante la battaglia, fate affidamento su Gerhalt e Peter, i più adatti al combattimento. Quando tutto è finito, Sir Astral si avvicinerà alla ragazza. La timida fanciulla si trasformerà in un terribile demone di nome Cameela. Pare che l'immonda creatura sia particolarmente attratta dalla Pietra del Male. La conseguenza più evidente di tutto ciò è che Parmecia è ormai un luogo pericolosissimo da abitare ed in cui viaggiare. Dopo un breve scontro tra Astral e la Diavolessa, quest'ultima si ritira, gettandosi oltre le balaustre del ponte, dissolvendosi con un ghigno. Le sue ultime parole risuonano come un'oscura minaccia: "Guardatevi da Zalbard e Geshup!"

Lo Spirito Maligno sembra essere impotente in presenza della mostruosa maestosità di Zeon, al cui cospetto si dissolve in una nuvola di fumo verde, dopo un lampo accecante!

La trappola nello stagno

Un mostro spaventoso vi affronterà in questo punto. Egli vuole soltanto consumare il proprio pasto in santa pace. Sfortunatamente, il piatto principale è costituito da un elfo che fareste invece bene a proteggere, e che si renderà molto utile più tardi.

ZALBARD ALLA RISCOSSA!

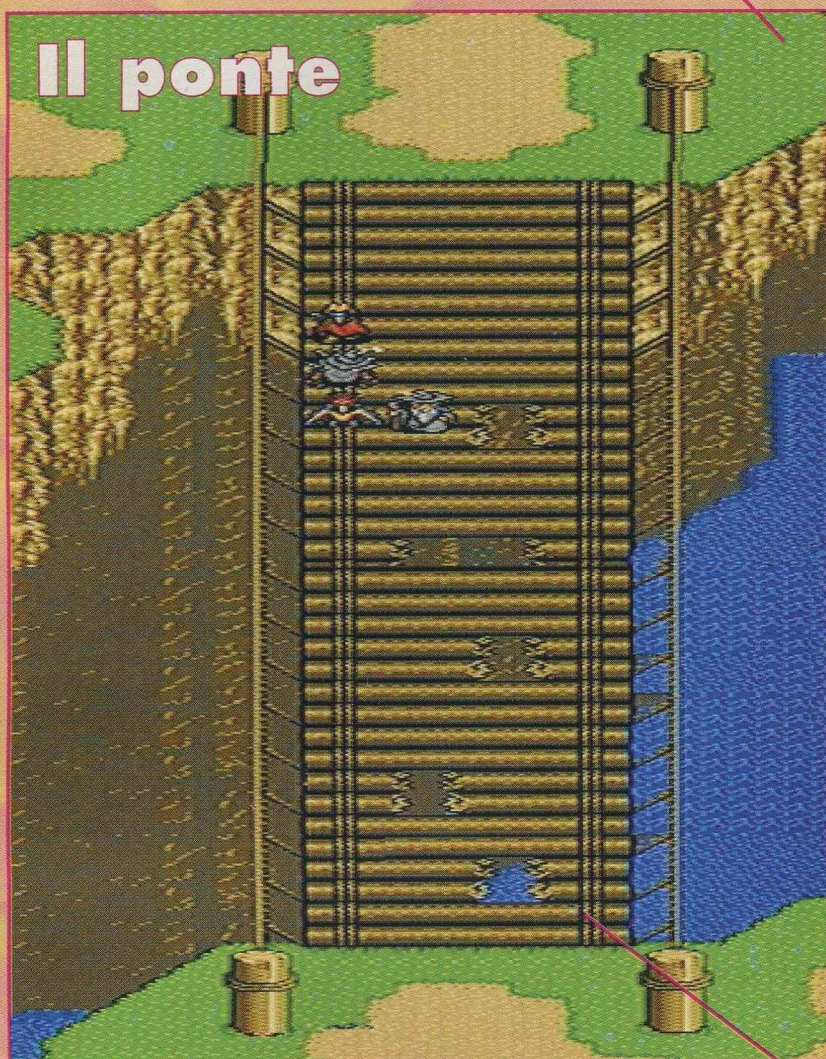
È tempo di muoversi, a Nord, verso Tristano. È questa una tranquilla cittadina, circondata da fresche cascate e abitata da gente simpatica e cordiale. Ma, come al solito, non sempre le cose sono ciò che sembrano e, a dispetto della sua apparente serenità, questo cordiale villaggio cela, sotto la sua patina adamantina, orrori inimmaginabili. Nella caverna di sinistra, scendendo le scale troverete delle pozioni curative. Per raggiungere il tempio di Mitula procedete lungo il sentiero principale. L'edificio è circondato da un piacevole giardino, con fontane, fiori e alberi. Ancora una volta, non è tutto oro ciò che luccica: il tempio è infatti letteralmente gremito di creature malvagie e perverse. Per vincere la battaglia, vi basterà sconfiggere il cavaliere solitario che si erge sulle scale del tempio. Dopo la vittoria, una voce tuonerà dall'altra parte della porta: è Zalbard, un Demone Maggiore. Zalbard è il nemico più potente che affronterete nel gioco, con ben 80 punti vita a sua disposizione. Zalbard vi sfiderà, ma, con disprezzo, vi offrirà anche la possibilità di abbandonare immediatamente il luogo, senza per questo subire le conseguenze della sua ira. In effetti potrebbe essere una buona idea approfittare dell'offerta, e ritornare solo dopo aver ottenuto il decimo livello per tutti i vostri guerrieri. Se e quando deciderete di entrare finalmente del tempio, assisterete a un commento di Peter in merito alla bruttezza del Demone, il quale profondamente offeso, si scaglierà con forza verso di voi, dando così inizio allo scontro. A dargli manforte, faranno presto la loro comparsa un Mago, il Re degli Orchi e un Cavaliere Nero. Agite con grande cautela, cercando di non mostrare mai i fianchi al nemico. Operate come se foste una macchina, concentrando tutti i vostri attacchi su un solo obiettivo alla volta, piuttosto che disperdere il vostro potenziale offensivo su troppi bersagli contemporaneamente. Tenete i personaggi più forti in prima linea, e curateli il più frequentemente possibile. Zalbard dispone di un attacco a lungo raggio di grande efficacia. Inoltre, come se non bastasse, egli è protetto da un Maestro di Magia che cura e guarisce tutti i danni che potete infliggere al demone. Pertanto, come di consueto, il vostro primo obiettivo sarà proprio il mago. E solo dopo la sua eliminazione potrete dirigere il vostro attacco verso lo stesso Zalbard. Dopo il suo abbattimento, il demone lascerà cadere la Sfera della Terra, che è la fonte del suo potere su Mitula. Mitula apparirà quindi a voi, materializzandosi dalla statua di fronte. Passate la porta a destra e parlate con i cantastorie. Cominciate con la prima statua in cui vi imbattete e poi procedete in senso orario.

CONFUSIONE A MAUN

È tempo ormai di dirigersi verso Pacalon, e contattare un sacerdote di nome Frayha. Pacalon si trova al centro del deserto, verso Ovest. Una forte siccità ha recentemente colpito il paese, e tutti i suoi abitanti sono

Incontrate Riuk in Hassan. Il ragazzo sembra ansioso di arruolarsi nella Shining Force e voi non vi trovate nella posizione di rifiutare preziosi alleati. Qualunque aiuto è da considerarsi assolutamente indispensabile.

All'inizio della battaglia, cercate di individuare subito i mostri alati, che rappresentano di certo le creature più difficili da combattere. Per sconfiggerli, utilizzate Peter, che dovrà affrontarli uno per volta.

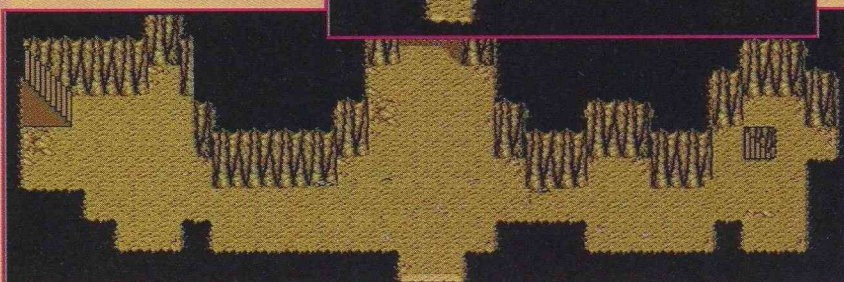
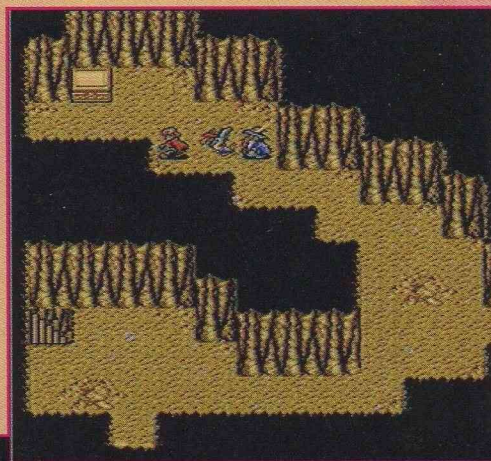
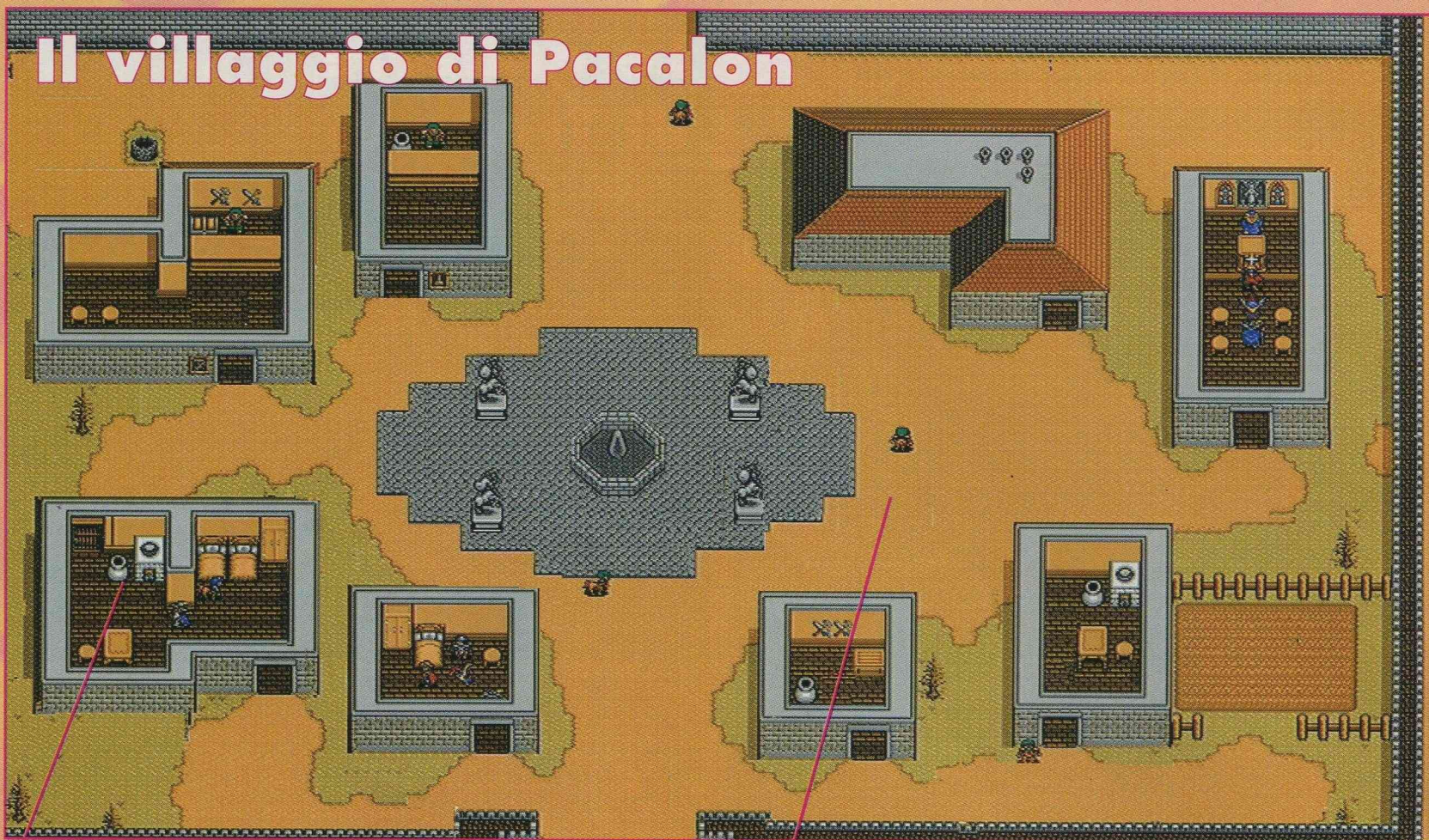
Il ponte

Il ponte è tutto ciò che sta tra voi e Mitula. A dispetto della sua apparente inoffensività, si rivelerà un passaggio molto aspro, non appena un'orda di mostri assatanati lo invaderà.

Le gallerie di Tristano

Notate che il tunnel ricorda palesemente un punto di domanda. Probabilmente per enfatizzare il mistero che si cela nello scrigno che esso custodisce.

deboli e malnutriti. Il Re e Frayha sono entrambi pieni di rimorsi, poiché hanno abbandonato i propri concittadini nel tentativo di salvarsi la pelle. Desideroso di espiare la propria colpa, Frayha decide di accompagnarvi al villaggio. Ricordatevi di parlare con tutti al castello e dirigetevi quindi verso la piazza principale della città. Qui dovrete battervi ancora contro una banda di energumeni, che include, tra gli altri, le micidiali Regine delle Arpie e un negromante. Dopo la battaglia, continuate a raccogliere informazioni parlando con gli abitanti. Visitate la chiesa per recuperare appieno le vostre forze. Affrontate quindi un'altra battaglia a Nord, subito fuori dalle mura della città. Per trovare Maun, andate a Nord-Ovest. Non vi sarà consentito l'accesso a Maun a meno che non siate accompagnati da Frayha. Liberate Maun dall'assedio dei demoni che ne presidiano le mura, e parlate, al solito con tutti i cittadini, in particolare con Gyan, il gladiatore nell'angolo in alto a destra. Ora potete lasciare Maun, ma non dall'entrata principale, bensì dall'uscita in alto a sinistra.

È UN AEREO? È UN UCCELLO?

Proseguite verso Est fino a che non trovate un oggetto con la forma di uccello. Questa è la nave di Nasca. Preparatevi a combattere per l'ennesima volta. Cameela infatti non si è rassegnata e sembra decisa a prendersi la rivincita sulla precedente disfatta. Il suo obiettivo è rimasto immutato: la Pietra del Male che portate al collo, essa ha un grande potere. Questa volta, ad accompagnare la diavolessa ci sono gli uomini di fango e i cuccioli di drago. Tuttavia, a questo punto dell'avventura, il vostro mini esercito personale dovrebbe essere sufficientemente potenziato e in grado di respingere potenzialmente qualunque attacco. Dopo averla sconfitta per la seconda volta, Cameela lascerà cadere la Sfera del Cielo, oggetto questo, indispensabile per attivare la nave di Nasca. Una volta raccolta, portatela con voi ed entrate nell'angusto passaggio che conduce alla cabina di comando. Una volta entrati, troverete a sinistra, vicino a Zynk il robot, il pannello dei comandi. Utilizzate la sfera del cielo sui comandi. Appena decollati, subirete l'attacco dei Prism Flowers. I fasci laser che essi proiettano colpiranno purtroppo delle parti vitali della nave che, ormai gravemente danneggiata, precipiterà inesorabilmente. Dopo un breve scambio d'opinioni con Astral, abbandonate il relitto ormai inutilizzabile. Dirigetevi quindi verso Sud-Ovest sino a raggiungere un antico monastero. Cercate un passaggio in mezzo agli alberi e seguitelo, esso conduce nel retro dell'edificio. Qui incontrerete Sheela, una Monaca Superiore. Dopo una breve conversazione, scoprirete alcune cose che vi farà di certo comodo sapere. Uscite dal convento per affrontare la solita scaramuccia con l'ennesimo gruppo di mostri che vi attende al varco. Quindi dirigetevi verso Roft a Sud-Ovest. Parlate con tutti, in particolare con Petro, di cui sentirete le ultime parole. Lasciate quindi il villaggio dirigendovi a Nord-Ovest, dove un altro cruento scontro vi attende.

Il villaggio di Pacalon

Raccogliete tutto ciò che potete nei vari edifici del villaggio. Un mucchio di oggetti curativi si possono trovare se solo avrete la pazienza, e la costanza, per cercarli.

Parlate con gli abitanti di Pacalon e scoprirete che essi soffrono terribilmente a causa della tremenda siccità che ha colpito il paese, aiutateli!

RITORNO A GRANSEAL

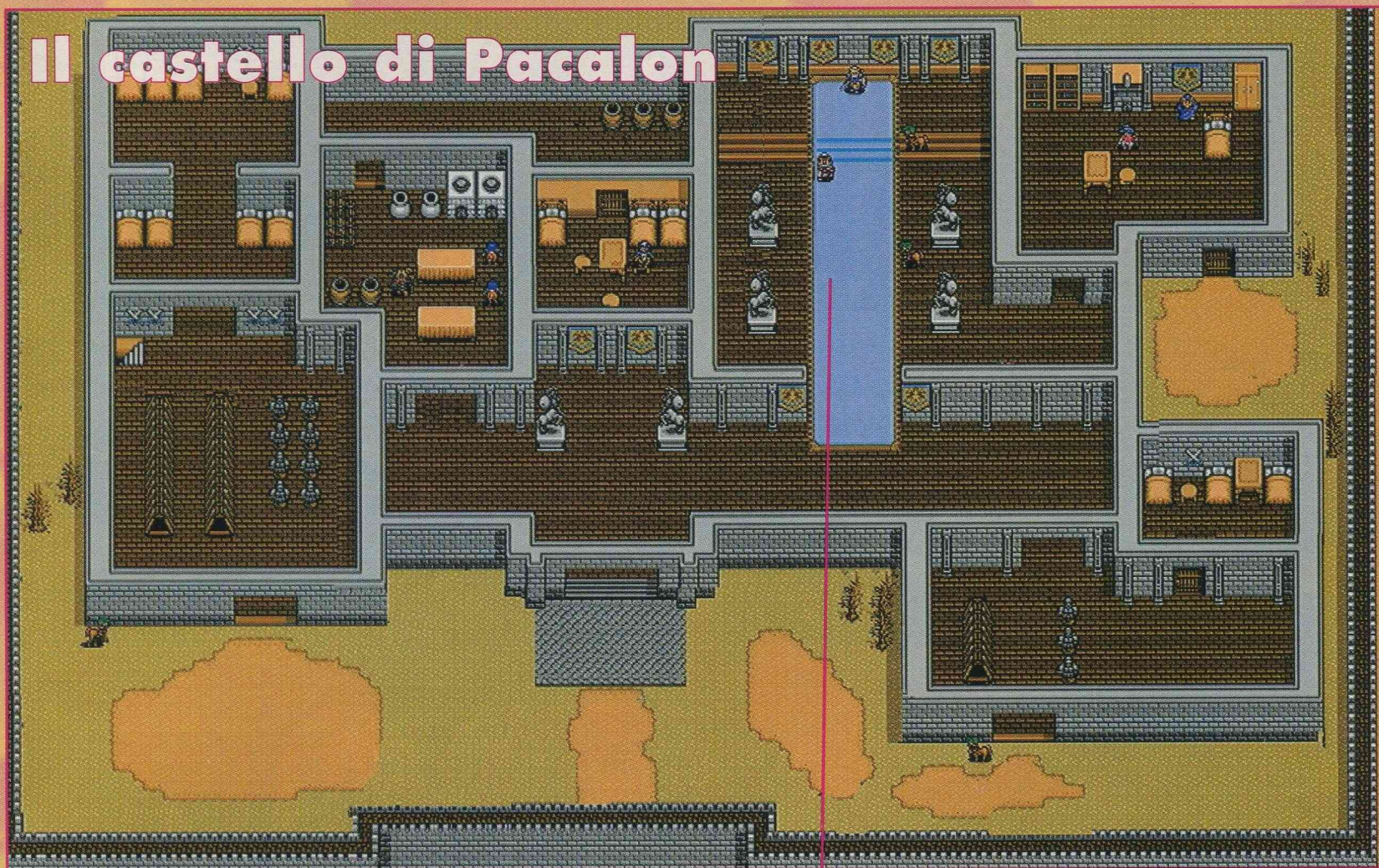
Se volete evitare lo scontro, potete decidere di sfruttare un antico passaggio segreto situato in una caverna nelle montagne a Sud-Ovest di Roft. Comunque vada, è ormai tempo di dirigerci verso Granseal per portare a termine la nostra odissea. Se decidete di usare l'antico passaggio, dovrete camminare sopra tutte le mattonelle grigie, per farvi teletrasportare. Completata la procedura di teletrasporto, pestate le altre mattonelle grigie per far apparire un ponte magico. Salite quindi le scale ed entrate nelle antiche rovine attraversando il fiume. Queste rovine costituisco il giardino dei Prism Flowers, le creature che vi hanno abbattuto nell'episodio della Nave di Nasca e, manco a dirlo, è letteralmente brulicante di creature da incubo. Distruggeteli! Fatto ciò, un'altra battaglia vi attende, a Sud. Per vincere, vi basterà sconfiggere il Barone Rosso, un demone superiore e decisamente infimo. Ora andate a Nord, verso un ruscello. Camminando sui sassi vicino al fango, potrete raggiungere il villaggio dei nani. Essi sono vostri alleati e vi riforniranno di oggetti utili, di armi e di buoni consigli. Dopo averli lasciati, dirigetevi a Sud, verso il regno di Gallam. Dopo averne incontrato gli abitanti, uscite dalla porta principale della città per affrontare, per la seconda volta Geshup, desideroso di regolare i conti con voi, una volta per tutte. Con lui, un minotauro, un mastino infernale, due fucilieri, due draghi bianchi e un demone delle nebbie. Pochi forse, ma decisamente tosti. Se riuscirete, come dovreste, a sconfiggere per la seconda volta Geshup, Zeon farà il suo ingresso trionfale sulla scena. Adirato col proprio accolito per il suo fallimento, lo disintegrerà all'istante. Questi demoni non hanno proprio il senso dell'umorismo! Comunque non ne sentirete la mancanza!

UN LABIRINTO MORTALE

Ci dirigiamo ormai con celerità verso il finale della nostra avventura, e, prevedibilmente, l'azione tende ad intensificarsi. Intanto, un altro terribile scontro vi attende a Sud. La battaglia comincia fuori dalle mura di Yeel. Dopo la pugna andate a Sud ed entrate le Antiche Rovine. Questo è il punto in cui, idealmente, tutta la vicenda ha avuto inizio: noterete due nicchie a forma di diamante, le nicchie che originariamente contenevano le Pietre della Luce e delle Tenebre. Camminate verso il muro e vedrete comparire un'apertura. In essa troverete la leggendaria Spada della Forza, l'unica arma in grado di sconfiggere Zeon. Ora andate a Sud di Gallam, a Est del baratro. Posizionatevi di fronte alla statua raffigurante la testa di un demone. Usate la Spada della Forza e vedrete che la statua spalancherà le fauci, consentendovi l'accesso all'antico Labirinto della Torre. Procedete ESATTAMENTE così: andate a destra e salite le scale. Girate a sinistra e scendete le scale sulla destra. Seguite il sentiero in alto e a sinistra. Salite le scale e svoltate a sinistra e vi troverete di fronte a tre scale. Non salite le scale ma prendete il passaggio sotto di esse. Alla fine del passaggio troverete delle scale, salite. Andate a sinistra, procedete a sinistra e scendete lo scivolo, poi su, a destra e su per le scale di destra. Non scendete lo scivolo! Girate a sinistra e raggiungete il secondo scivolo sulla sinistra. Scendete e seguite il sentiero verso l'uscita, ché è quella porta con sopra un teschio. O. K. Ora rilassatevi, ce l'avete fatta!

CATTIVI RAGAZZI, BRAVE RAGAZZE!

Naturalmente un comitato di benvenuto vi attende all'uscita del labirinto. Qui incontrerete il secondo demone più potente di tutto il gioco: Odd Eye. Dopo averlo sconfitto, andate in alto, nella stanza piena di specchi: vi troverete alla base

Il castello di Pacalon

dell'Antica Torre. Salite le scale e incontrerete una vecchia conoscenza: Creed, il demone pentito che, da buon alleato, resusciterà tutti i vostri compagni morti e curerà tutte le ferite dei superstiti. Quando siete pronti, entrate nella Torre. A ogni livello affronterete nemici diversi, pertanto cercate di non subire troppi danni se volete farcela ad arrivare in cima. In particolare, guardatevi da Reaper, il Boss più pericoloso della Torre. Dopo ogni battaglia, salite le scale che conducono al piano superiore, e procedete così sino a che non raggiungete la cima. Usciti dalla torre, seguite il percorso intorno a essa e preparatevi a un altro, terribile scontro. Dovrete infatti vedervela con una vecchia conoscenza: lo stesso demone che aveva posseduto il Re di Gallam, dopo aver tentato di entrare nel corpo dello stesso Re di Granseal. Rallegratevi! Questo era il penultimo scontro del vostro lungo viaggio. La sfida finale con Zeon infatti vi attende. Prima di questo tuttavia avrete la possibilità di trarre un attimo di respiro: Zeon si offrirà di trattare, chiedendovi di consegnargli senza colpo ferire i due gioielli che portate al collo. Naturalmente, l'unica risposta degna di una simile richiesta non può che essere una pernacchia! Benvenuti quindi alla battaglia finale: lo stesso Zeon, al vostro rifiuto, si scaglierà contro di voi con tutta la forza della sua ira! Naturalmente è l'avversario più temibile del gioco e sconfiggerlo non sarà uno scherzo, ma può consolarvi il fatto che è l'ultimo sforzo che vi è richiesto, non deludeteci! Sconfitto Zeon, rinchiudete, per sempre, l'immondo essere sigillandolo con i due gioielli che portate al collo. Così facendo, libererete anche la Principessa Ellis che vi attenderà, riconoscente, per ricambiare le vostre fatiche con un imprevedibile lieto fine!

SE SON ROSE FIORIRANNO!

O. K. Dopotutto, avete salvato la vita a tutti gli abitanti della Terra e, in particolare, quella della ragazza. Avete combattuto orrori inimmaginabili per circa quattro anni di lotta ininterrotta. Tutto questo può essere sufficiente per far breccia nel cuore di qualunque fanciulla, anche la più altezzosa. È a questo punto che Game Power e il buon vecchio Vordak, con discrezione, decidono di ritirarsi poiché riteniamo che, da qui in poi, siate perfettamente in grado di cavarvela da soli!

Trovate il chierico e questi si sentirà in dovere di seguirvi a Maun. Ma lo farà solamente se avrete prima distrutto Zalabard e consultato i cantastorie.

SUGGERIMENTI EXTRA

1) Vendete Mithril alle armerie e ne ricaverete, in cambio, ben 1500 monete.
2) Accertatevi del fatto che tutti i personaggi siano adeguatamente equipaggiati. Se riuscite a promuovere qualche personaggio, ma non gli date l'arma giusta, il suo potenziale offensivo non verrà migliorato. Ad esempio, Java potrà fare ben poco contro i demoni di livello superiore, se non gli fornite un'ascia grande.
3) I personaggi più deboli dovrebbero essere considerati come aiuti di quelli più forti, e mai messi a combattere da soli.
4) Cercate sempre di circondare i vostri nemici, ed impeditegli di raggiungere personaggi deboli, ma importanti, come Sarah, che può curare le ferite degli altri.
5) Privilegiate sempre i curatori nemici (maghi, chierici e alfieri) come primi obiettivi di un attacco. Altrimenti questi cureranno le ferite dei demoni e lo scontro volgerà in breve tempo a vostro sfavore.
6) Dopo ogni scontro, non dimenticate di andare in una chiesa a riacquistare le anime dei vostri compagni caduti, a meno che non siano completamente inutili. Ricordate comunque che potete sempre impiegare i personaggi più deboli come diversivo, facendo "dirottare" i colpi dei nemici su di loro, piuttosto che sui membri del gruppo più forti e importanti.
7) Le erbe medicinali sono molto economiche e molto utili. Ricordatevi di fornirne sempre almeno una a ogni mebro della Shining Force.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Shining Force 2
TEMPO NECESSARIO PER FINIRLO: 1 mese
PUNTEGGIO MASSIMO: N/A
NUMERO DI LIVELLI: Un paio o poco più.
GRADO DI DIFFICOLTÀ: Dipende da voi.
GRADI SOTTOZERO: Dipende dal tempo.
GRADIMENTO DI AMBRA: Dipende dalla vostra intelligenza.

RANDOM

Qui si comincia a stare stretti. È colpa delle dimensioni ridotte della rivista, non certo mia! Occhei, un paio di trucchi per SNES e un altro paio per Mega Drive, non potete pretendere di più per questo mese, per il prossimo staremo a vedere, sperando che lo spazio, tiranno, si allunghi un po'...

Blackthorne

Mighty Morphin' Power Rangers

The Incredible Hulk

Shining Force 2

SNES

BLACKTHORNE

PASSWORD

MINE	
Livello 2	FBWC
Livello 3	QP7R
Livello 4	WJTV
TREE	
Livello 1	RRYB
Livello 2	ZS9P
Livello 3	XJSN
Livello 4	CGDM
SAND	
Livello 1	TJIF
Livello 2	GSG3
Livello 3	BMHS
Livello 4	Y4DJ
CASTLE	
Livello 1	HCKD
Livello 2	NRLF
Livello 3	J6BZ
Livello 4	MJXG
Livello 5	K3CH

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

PASSWORD

Livello 2	3847
Livello 3	5113
Livello 4	3904
Livello 5	1970
Livello 6	8624
Livello 7	2596
Boss 1	0411
Boss 2	1007
Boss 3	1212

THE INCREDIBLE HULK

SELEZIONE LIVELLO

Iniziate una partita e mettete il gioco in pausa. A questo punto premete Su, Destra, Giù e Sinistra e togliete la pausa. Perdete tutte le vite e aspettate che finisca l'introduzione animata: dovrebbe apparire una schermata di selezione livello.

MD

DYNAMITE HEADDY

SELEZIONE LIVELLO

Nello schermo dei titoli, andate sulla scritta "Start Game" e premete C, A, Sinistra, Destra, B e Start. Apparirà quindi una finestra in cui potrete scegliere il livello da cui partire.

UNA CURIOSITÀ

Nello schermo dei titoli, andate sulla scritta "Options" e premete C, A, Sinistra, Destra, B e Start. Ora potete ammirare tutte le fantastiche animazioni diel gioco. Provate anche con la seguente sequenza: B, A, B, C, B e Start.

SHINING FORCE 2

UNA GABOLA

Quando appare il logo della Sega, provate a premere Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Su, Destra, Giù, Sinistra, B e Start.

BRUTAL

PER USARE I BOSS

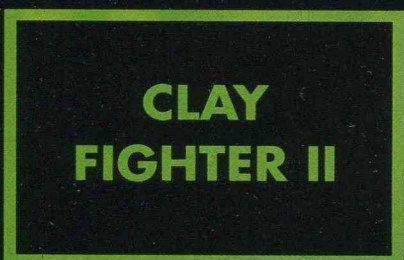
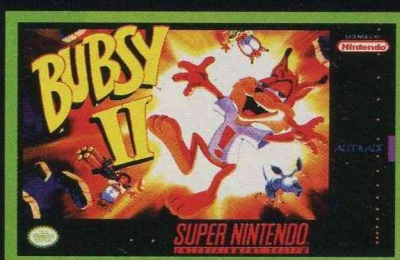
Nella schermata dei titoli, inserite questa sequenza per vestire i panni del coccodrillo Karate Croc: Su, Giù, A, B, C, C, B, A, Giù e Su. Se invece preferite impersonare il potente Dali Llama, premete C, A, B, A, Sinistra e A. Altrimenti potete provare la password E1539LFAZAAA-CEKOL, con la quale oltre a controllare il Dali Llama, potrete eseguire tutte le sue mosse speciali da subito, evitando di dovere sconfiggere tutti i lottatori del gioco.

MCD

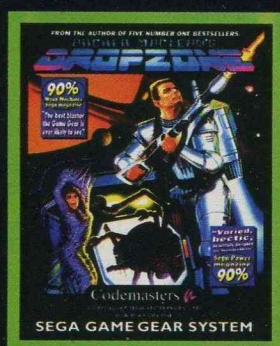
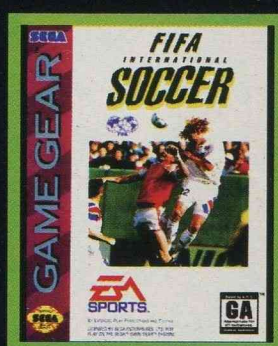
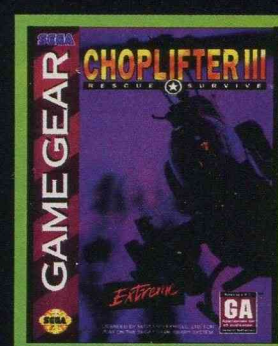
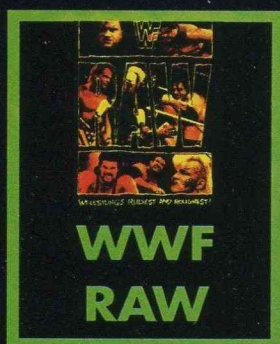
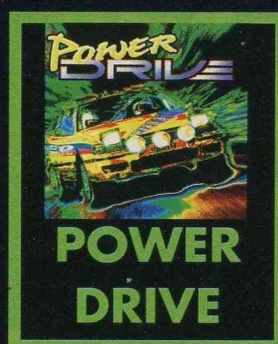
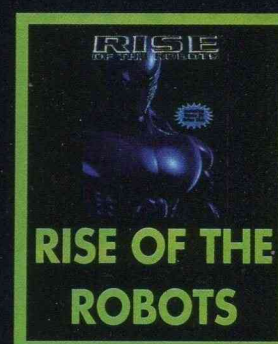
SUPER NINTENDO

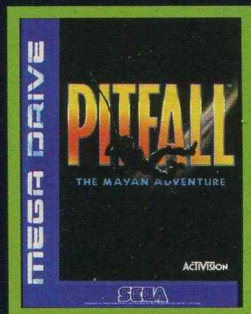
L. 110.000

L. 67.000

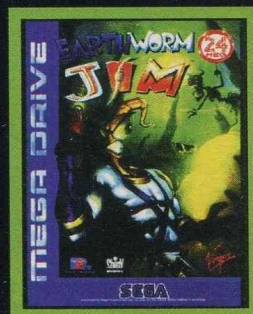
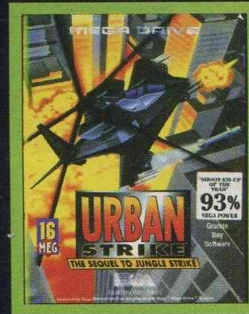
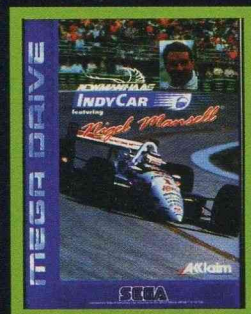
L. 120.000

L. 115.000

L. 120.000

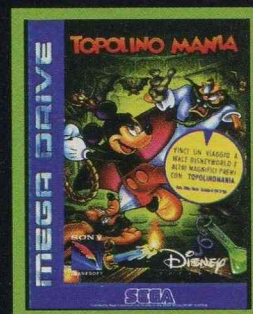
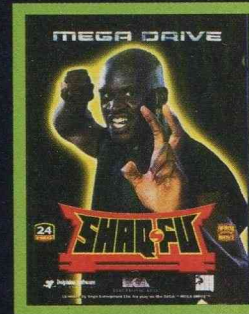
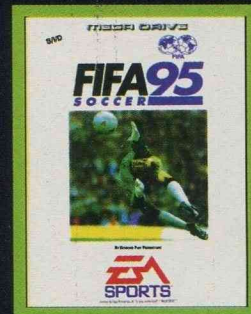
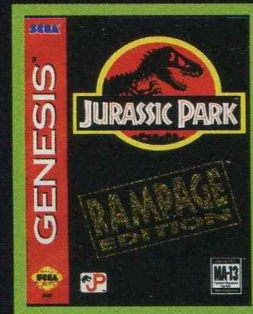
L. 110.000

GAME GEAR

L. 67.000

L. 85.000

L. 67.000

L. 83.000

L. 84.000

L. 83.000

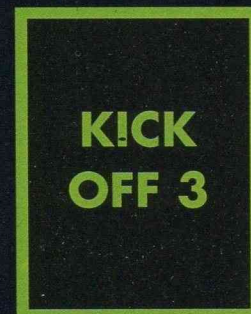
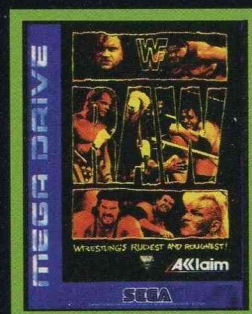
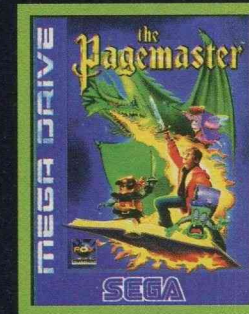
e d i m e d i a

MEGA DRIVE

L. 125.000

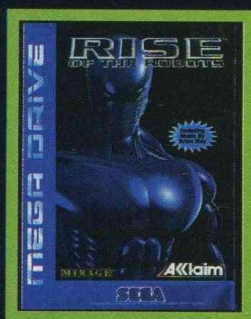
L. 88.000

L. 129.000

L. 115.000

L. 97.000

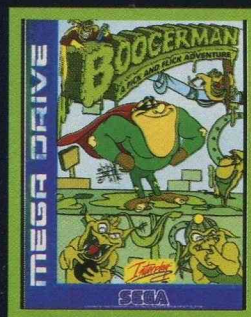
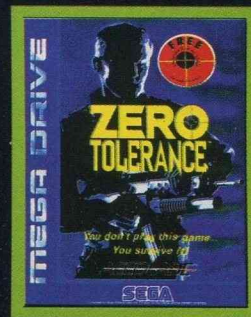
L. 118.000

L. 108.000

L. 125.000

L. 102.000

L. 103.000

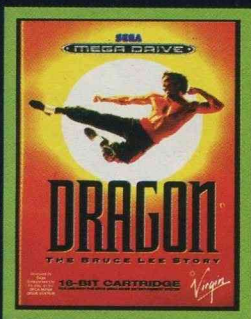
L. 79.900

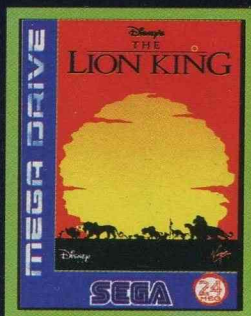
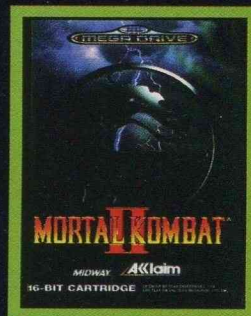
L. 89.000

L. 82.000

L. 96.000

L. 127.000

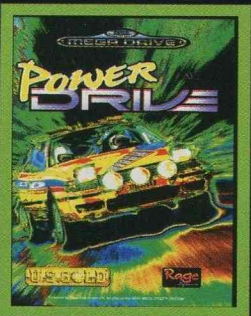
edimedia

MEGA DRIVE

L. 96.000

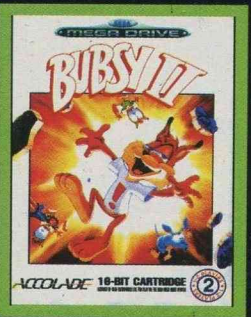
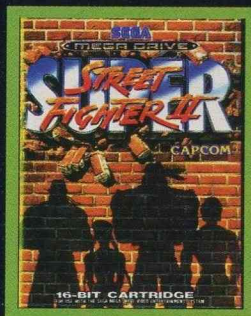
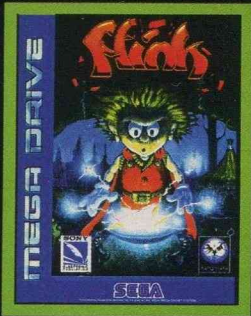
L. 69.000

L. 97.000

L. 105.000

L. 115.000

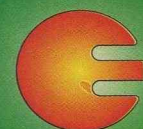
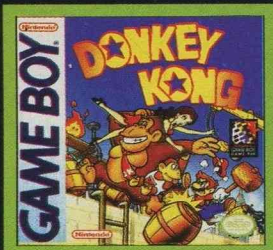
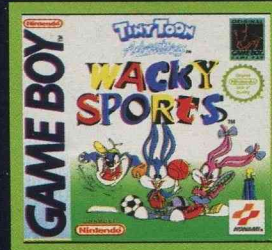
L. 97.000

L. 114.000

L. 96.000

L. 127.000

L. 103.000

L. 130.000

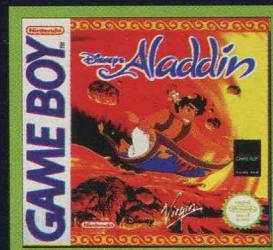
L. 110.000

L. 65.000

L. 143.000

L. 88.000

e d i m e d i a

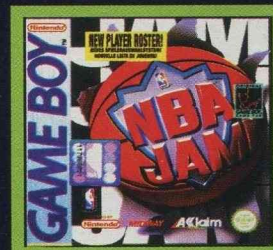
GAME BOY

L. 65.000

L. 57.000

L. 57.000

L. 65.000

L. 69.000

L. 48.000

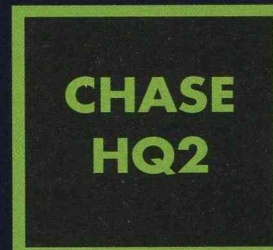
L. 74.000

L. 57.000

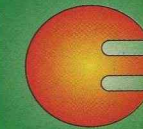
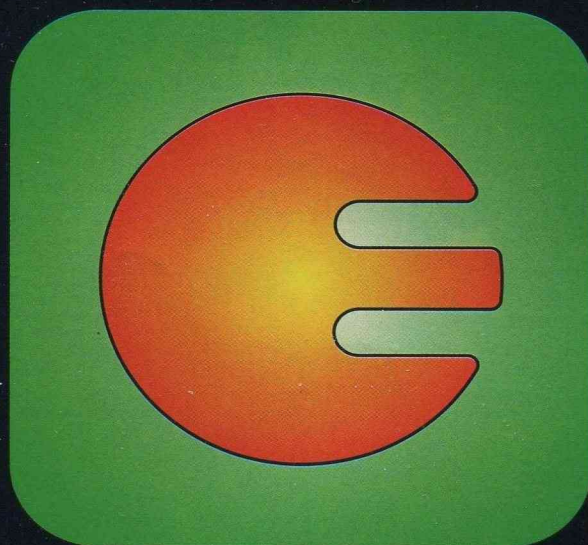
L. 57.900

L. 66.000

L. 58.000

L. 55.000

L. 57.000

L. 58.000

L. 56.900

e d i m e d i a

Casa: COMPILE
N°Giocatori: 1-4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

PUYO PUYO 2

Parafrasando il titolo di un film della mitica coppia Bud Spencer e Terence Hill, sarebbe proprio il caso di dire che: anche... i Mega Drive mangiano fagioli! Non é che il mio MD improvvisamente abbia iniziato a emettere rumori equivoci, più semplicemente i mitici fratelli del sol levante hanno deciso di mandarci in sollucchero facendo uscire, proprio in concomitanza con le festività natalizie, *Puyo Puyo 2*, mitico puzzle game che, già con la prima versione, aveva fatto perdere il sonno a parecchie persone. La struttura del gioco è semplicissima e ricorda non poco i famosi *Tetris* e *Colums,* anzi per essere precisi è un'ottima miscela di entrambi. In pratica dovrete far scomparire tutti i fagiolini colorati che pioveranno dall'alto del vostro monitor semplicemente collegandoli tra loro; i fagiolini, una volta riuniti in gruppi di quattro o più, esploderanno andando a collocarsi nella parte di schermo utilizzata dal vostro rivale, amico o CPU che sia, ma non sotto l'aspetto bonario di fagioli, bensì sotto forma di pietre che impediranno ogni tipo di combinazione all'avversario. *Puyo Puyo 2* è un gioco imperdibile, sicuramente molto più facile da giocare che non da spiegare.

• **Roy**

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

Come in tutti i giochi di questo genere il massimo si ottiene in due!

PUYO PUYO 2

Ormai l'avrete capito: io adoro tutti quei giochi che non rientrano nella fascia dei picchiaduro, ed è per questo che quando vedo giochi come *Puyo Puyo 2* mi esalto. Graficamente non è nulla di eccezionale e, se è per questo, neppure il sonoro vi dà l'idea di essere a un concerto, ma il divertimento, che dovrebbe essere la componente principale di ogni videogioco, è presente in ogni bit del titolo. *Puyo Puyo 2* esalta le cellule mnemoniche e devasta il cervello, chi ci ha già giocato sa di che cosa sto parlando, chi ancora non lo ha provato... Messner lo colga! E ora il solito consiglio, ormai quasi scontato, lo so: se proprio non sapete cosa farvi regalare per il vostro compleanno o per qualunque altra ricorrenza, *Puyo Puyo 2* potrebbe essere un'ottima idea: sicuramente non ve ne pentirete, e se, poi, ve lo comprerete da soli, vi vorrete più bene.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

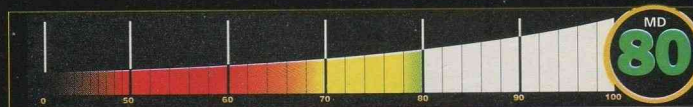
MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ
Facile, immediato e divertentissimo... serve altro

GRAFICA
Nella media, carine le espressioni dei fagiolini

SFIDA
Come nel West, non c'è nulla di meglio di un buon piatto di fagioli

SONORO
Niente di eccezionale

MD 80

SOTTO CONTROLLO

Se impilare fagioli è la vostra aspirazione nella vita, *Puyo Puyo* vi piacerà!

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

X-MEN

SPQM: SONO PAZZI QUESTI MUTANTI

Diamo un'occhiata ai personaggi inseriti nel gioco (i programmatori hanno dovuto fare necessariamente una scelta, dato che gli X-Men, nelle loro varie formazioni, sono il doppio dei personaggi di *Mortal Kombat* e *Super Street Fighter II* messi assieme!):

CICLOPE

Leader indiscusso degli X-Men, Scott Summers (fratello di un altro mutante, Havok) è in grado di lanciare dagli occhi dei potentissimi raggi di energia, capaci di tagliare o distruggere pressoché ogni ostacolo.

WOLVERINE

Logan ha il potere di rigenerare le ferite a una velocità incredibile, nonché dei sensi particolarmente acuti e sensibili. Inoltre ha, impiantato nel corpo, uno scheletro di adamantio e degli artigli affilatissimi dello stesso materiale.

PSYLOCKE

Elizabeth Braddock è una telepate in grado di sfruttare questo suo insolito potere per creare delle "lame psichiche" che colpiscono la mente delle vittime piuttosto che il loro corpo.

BESTIA

Hank McCoy (qui visto in versione "pelosa e blu") possiede l'abilità di muoversi con una velocità, un'agilità e una forza del tutto fuori del comune, nonché di usare le dita dei piedi come vere e proprie mani prensili.

GAMBIT

Questo simpatico giovanotto francese ha il potere di caricare di energia cinetica qualunque oggetto riesca a toccare: una volta scagliata, anche una semplice carta da gioco può trasformarsi in una velocissima e letale lama. Un vero asso nella manica!

Ecco il professor X al briefing prima dell'inizio della missione.

L'introduzione è realizzata come se fosse un fumetto della serie.

Dietro tutto questo si cela Apocalypse, l'arcinemico degli X-Men.

I mutanti: un nome che fa paura alla gente comune. Persone normalissime nell'aspetto che si possono confondere con il vicino di casa ma che, tuttavia, possiedono poteri al di fuori del comune e non fanno nemmeno parte propriamente della razza umana. Il fattore X latente in questi esseri, a un certo punto della loro crescita si sveglia, trasformandoli in qualcosa che non può essere compreso facilmente e che, quindi, come tutte le cose che non si comprendono, viene temuto e perseguitato. L'Homo Superior, nonostante il nome altisonante della "specie", viene maltrattato e visto con sospetto da tutti, anche da coloro che vengono salvati da questi strani e insoliti super-eroi. Il Professor Xavier ha sempre avuto un solo sogno: un mondo in cui i mutanti e gli uomini "comuni" potessero convivere in pace... Un sogno ancora lontano e quasi irraggiungibile, ma fortemente radicato nel cuore delle persone che hanno scelto di condividerlo con lui, i suoi allievi, i suoi guerrieri: gli X-Men.
Un sogno che appare ancora più lontano ora che alcuni di loro sono stati catturati dal governo razzista e anti-mutante di Genosha, uno staterello in cui i "superior" vengono schiavizzati e riprogrammati mentalmente per servire il governo.
Non resta che partire per andare a

Bestia combatte contro un soldato di Genosha in esoscheletro potenziato.

Sopra, un'altra immagine dell'introduzione. *Sotto*, due immagini di combattimento con Gambit e Psylocke.

Wolverine è il più amato dai lettori della serie: qui lo vediamo mentre usa i suoi artigli in modo originale!

Nonostante non siano dei mutanti, i soldati di Genosha sono ben addestrati e molto forti. Qui sotto potete vedere una Sentinella, un mega robot anti-mutanti: pregate di non doverne mai incontrare una in combattimento!

Nonostante la rigenerazione, i super sensi, lo scheletro e gli artigli di adamantio, non sarà facile buttare giù il bestione!

salvare i propri compagni da una morte certa o, forse, da un destino ancora peggiore.
Cinque uomini si riuniscono per questa missione: Gambit, Psylocke, Wolverine, Bestia e, naturalmente, Ciclope, il loro capo.
Ed è qui che entrate in gioco voi: dovrete prendere il controllo dei mutanti e tentare di risolvere ben cinque missioni separate: avrete solo due possibilità per ogni missione, sprecate le quali vedrete comparire sullo schermo il famigerato Game Over.
Una volta completata la prima serie di missioni proseguirete nel gioco, con uno schema molto simile a quello già visto in altri picchiaduro a scorrimento.
In particolar modo, la presenza di "mosse speciali" e il tipo di grafica e di impostazione generale, ricorda molto da vicino i titoli della serie *Streets of Rage*: anche qui dovrete affrontare una serie di nemici "standard" e alcuni boss di metà e fine livello, potrete raccogliere bonus lungo il percorso per recuperare l'energia perduta e dovrete seguire un percorso prestabilito all'interno dei vari livelli.
Non c'è molto altro da dire: il gioco è realizzato più che discretamente, anche se si tratta della solita frittata, e mi sento di consigliarlo senza riserve soltanto agli amanti sfegatati del genere o a chi, come me, adora i personaggi mutanti dell'universo Marvel.

•Scarlet

X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Sapete bene che di giochi di questo tipo è veramente pieno il mondo, d'altra parte non tutti raggiungono un certo livello qualitativo, sia dal punto di vista del mero divertimento e delle meccaniche di gioco che da quello della presentazione grafico/sonora. La Capcom è specializzata in questo genere di titoli e non ci aspettavamo niente di meno... Anzi, forse, dato il tema e le potenzialità dei personaggi che sono stati usati su licenza per il gioco, ci aspettavamo qualcosina di più! Ma tanto basta: chi vuole giocare un nuovo picchiaduro a scorrimento di buon livello o chi vuole seguire le avventure degli X-Men anche sul proprio Super Nintendo non rimarrà deluso, ma, probabilmente, non verrà nemmeno stupito. Sta a voi la scelta, come al solito... Ma ora vi devo proprio lasciare: quelle dannate Sentinelle non mi vogliono proprio lasciare in pace!...

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 8/10

Buona: l'interfaccia è semplice e immediata e le mosse speciali sono facili da eseguire.

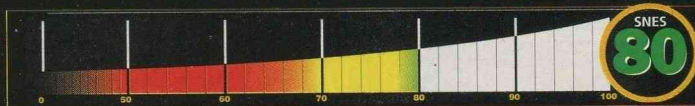
GRAFICA — 7/10

I personaggi sono riprodotti con cura e le animazioni sono piuttosto buone.

SFIDA — 8/10

Se pensate di riuscire a finirlo in un paio di giorni vi sbagliate di grosso: il gioco è ampio e piuttosto difficile.

SONORO — 7/10

Niente di eccezionale, ma le musiche e gli effetti riescono a commentare positivamente l'azione di gioco.

SOTTO CONTROLLO

Casa: ATARI
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

DOOM

Dite la verità: voi amate *Doom* ma non osate ammetterlo perché gira solo su PC e voi inorridite di fronte a qualsivoglia tastiera, vero? Suvvia, non c'è nulla di male ad ammetterlo, siamo uomini di mondo... Da oggi, inoltre, avete due motivi in più per amare *Doom*: le conversioni per MD32 e per Jaguar.
Bene ragazzi, oggi vi parlerò della versione per la console Atari. Dicesi *Doom* un gioco ricco di violenza, omicidi, sangue e sbudellamenti riguardanti torme di demoni e pochi esseri umani (voi, se foste lenti di comprendonio) che vengono regolarmente massacrati dai suddetti esseri infernali. *Doom* è ambientato in una serie di livelli di foggia labirintica, dotati di un gran numero di stanze segrete nelle quali è buona norma fare rifornimento di armi, munizioni e kit di pronto soccorso. Se volete, potete anche fermarvi a fare la pipì. Il giocatore deve attraversare i livelli fino a raggiungere l'uscita finale, ma il compito sarà reso difficile dai simpatici demoni che gradiscono la sua compagnia a tal punto da pregarlo con ogni mezzo di restare

Un bel colpo di fucile a pompa e non ci si pensa proprio più! Che sollievo!

Anche la pistola, però, fa il suo effetto, anche se ci vorranno più colpi!

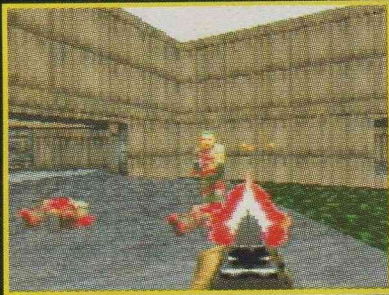
Il Gatling dà una soddisfazione unica rispetto a tutte le altre armi.

I mostri sono pericolosi perché vi sparano addosso delle palle di fuoco.

I CONSIGLI DELLA NONNA

Piccolo suggerimento: se a volte dovesse capitarvi di trovarvi di fronte a demoni posti a un livello di altezza differente rispetto al vostro, non demoralizzatevi. La vostra arma ha un sistema automatico di alzo del tiro e così potrete cogliere in mezzo agli occhi sia nemici affacciati alla finestra che quelli posti sotto di voi. E quando cascano dall'alto, che impressione fanno quando si spiaccicano al suolo! Altro suggerimento: controllate sempre il vostro stato di salute e le munizioni a vostra disposizione prima di attaccare.

Anche i soldati non scherzano: si dice che i proiettili facciano male alla salute!

Potete star certi che cortili come questi nascondono degli agguati!

Fate attenzione a non finire nella lava, o saranno guai!

Gli esterni sono realizzati molto bene e aggiungono profondità al gioco.

con loro a lungo, molto a lungo. Praticamente per sempre.
Non cascateci: non sono gran conversatori, cucinano da far schifo e sono molto sporchi. Non restate con loro, vi annoiereste. Da morire. Per fuggire dovrete stendere le centinaia di mostriciattoli che affollano ciascuno stage e per stenderli potrete fare affidamento su armi di vario tipo (pistola, fucile, mitragliatore mini-cannone laser e la mitica motosega - è nascosta nel secondo livello in cima a una torre) oppure sul vostro pugno destro, qualora terminiate le munizioni.
Doom è un super-classico: oltre alla grafica eccellente e all'azione incredibilmente intrigante, ci sono numerosi tocchi di classe che danno spessore e atmosfera al gioco. Se sparate in corsa, la mira risulta spesso più imprecisa, mentre se fate fuoco da fermi colpirete la classica cacca di mosca da cento metri e gli effetti di luce sono impressionanti. Disponendo di due Jaguar, di due cartucce e di due televisori si può giocare anche contro un amico in contemporanea in feroci scontri testa a testa o in cooperazione. No, la cooperazione la lasciamo a don Silvio e a Gianfranco: facciamo meno danni a spaccare ossa con *Doom*.

• Paddy

Dovete sempre tenere d'occhio gli angoli: ci si può nascondere di tutto!

DOOM

Dio mio, sorreggi le mie dita mentre schiaccio i tasti per scrivere la recensione, dammi la forza di resistere alla tentazione di fuggire dal mio Jaguar per sparare a centinaia di demoni urlanti. Non voglio dire che *Doom* per Jaguar è eccezionale, ma solo che la versione per la macchina Atari di questo mega-gioco rende perfettamente giustizia al famoso genitore. La grafica è di ottimo livello, il sonoro pure, la giocabilità è ottima e la frenesia dell'azione è un "plus" che invoglia il giocatore a provare a superare ancora un livello in più. E di livelli ce ne sono una buona trentina, mica dieci o quindici. Sommate cinque livelli di difficoltà, la possibilità di giocare anche in due collegando due macchine tra loro si ottiene un gioco grandioso, senz'altro il migliore mai realizzato per Jaguar. *Doom* è veloce, appassionante, giocabilissimo, intrigante, atmosferico, difficile. Difetti appariscenti non ne ha anche se, pur con ben trenta livelli da affrontare, si resta con l'amaro in bocca dopo averlo terminato. Sempre che ci riusciate, razza di pivellini che non siete altro...

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Fate incetta di caricatori di tutti i generi e di medikit di pronto soccorso!

JAGUAR

GIOCABILITÁ (9/10)

Ottima! Il vostro maramaldo soldato si muove con velocità e precisione tra corridoi, scalinate e stanze. *Doom* si lascia giocare con molta semplicità

GRAFICA (8/10)

Molto buona, ma le figure dei demoni diventano leggermente blocchettose quando vi avvicinate troppo a loro

SFIDA (9/10)

Tanti livelli lunghi e con moltissime stanze segrete da scovare girovagando qua e là per i livelli. Non lo finirete tanto presto

SONORO (7/10)

Molto atmosferiche le urla dei nemici, il crepitio delle armi, l'azionamento dei congegni meccanici e il ronzio della motosega. Peccato manchi la colonna sonora...

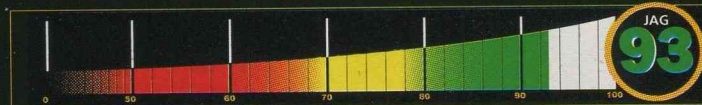
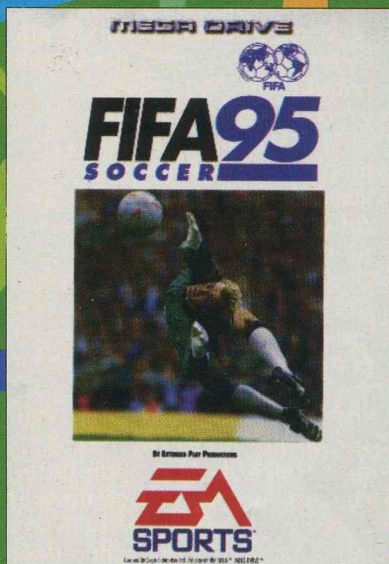
SOTTO CONTROLLO

Per muovere il carnefice

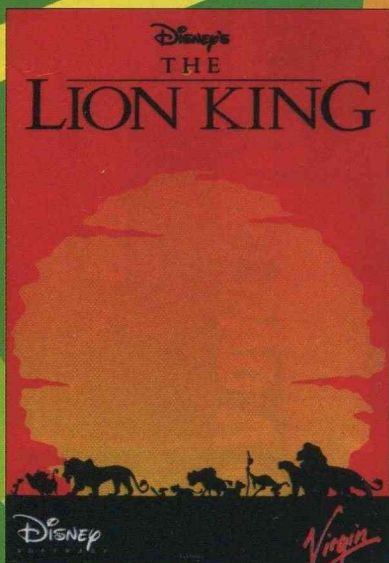
Per correre

Spara

Per azionare i meccanismi e aprire le porte

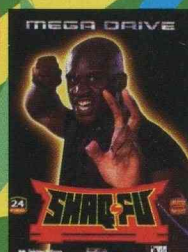
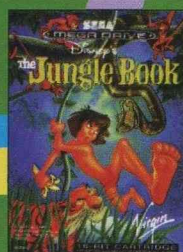
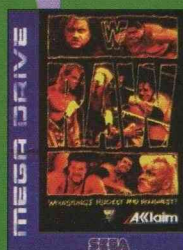
Per selezionare le armi e vedere la mappa

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

L. 109.000

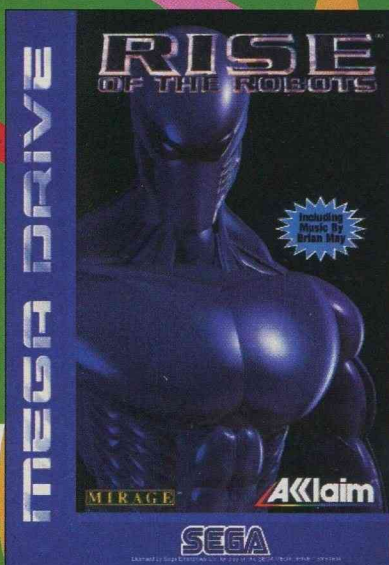
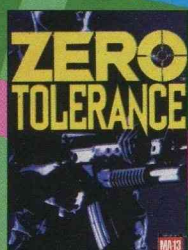
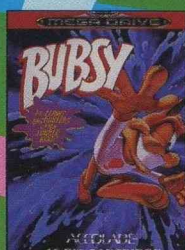
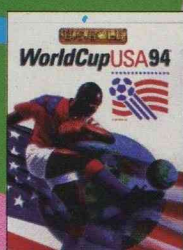
SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTING
OFFERTA SPECIALE

SONY
PLAYSTATION
DISONIBILE

DISPONIBILE !!!

L. 99.000

L. 99.000

The Jungle Book
L. 99.000

Sonic 3
L. 99.000

OFFERTA

L. 115.000

L. 109.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

OFFERTA
MEGA CD 2
+ GIOCO
L. 390.000

Giochi Megadrive

Gioco	Prezzo
EA Rugby	L. 119.000
Syndacate	L. 109.000
Sonic & Knukle	L. 119.000
Cannon Fodder	L. 119.000
Pro-Stiker	L. 79.000
Zool	L. 39.000
J. Montana Football	L. 39.000
Zenon II	L. 39.000
Klax	L. 29.000
Tecnoclash	L. 39.000
Page Master	Novità
Mega Bomberman	Novità

DISPONIBILE
32 X ADATTATORE
32 BIT
PER MEGADRIVE
"PAL"
OFFERTA SPECIALE

Giochi Master System

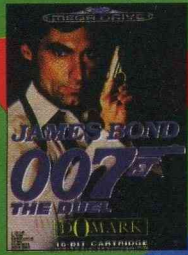
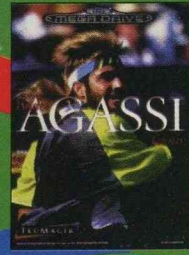
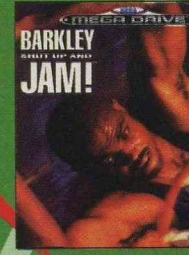
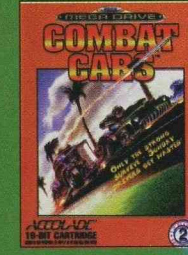
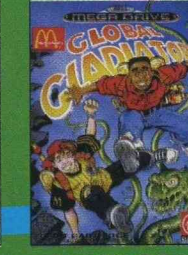
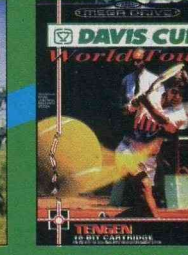
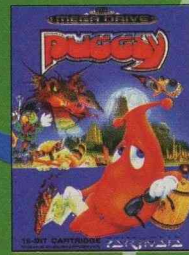
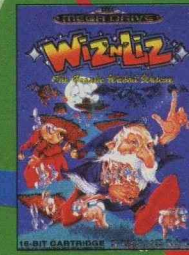
Gioco	Prezzo
Agassi Tennis	L. 29.000
Aliens 3	L. 39.000
Asterix	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 39.000
Cool Spo	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
Gauntlet	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New Zeland Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Robocop VS Term.	L. 39.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L 39.000
The Ninja	L. 29.000
Transboat	L. 19.000
W.Class Golf	L. 39.000
Wimbledon 2	L. 29.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 7

Il Draculino è presente solo nella versione SNES. Peccato!

Ecco il mostro di fine livello della versione PlayStation...

... ed ecco lo stesso mostro su SNES. In fondo non c'è molta differenza.

Un'immagine della versione PS. Notare la riga dei power-up,

ULTIMATE PARODIUS

Qualcuno deve aver pensato: se la legge degli upgrade vale per i picchiaduro e per i giochi sportivi, allora vale anche per gli sparatutto. In questo caso, quel qualcuno è la Konami, che ci propone una versione aggiornata del "miticissimo" *Parodius*. *Ultimate Parodius* rispetta tutti i canoni fissati dal suo predecessore, ovvero demenzialità ai massimi livelli e colonna sonora d'eccezione.

L'originale *Parodius* era nato per prendere in giro i più famosi sparatutto della stessa Konami, da *Gradius* a *Salamander*, da *Pop'n Twinbee* a ...(vediamo se indovinate a cosa stavo pensando), e questa sorta di sequel non fa altro che rincarare la dose. Adesso i personaggi a disposizione per portare a termine la propria missione sono undici, e tra questi, oltre a dei veri e propri "deficienti", c'è anche un altro eroe della scuderia Konami: Goemon, conosciuto da alcuni come Mystical Ninja. La struttura di gioco è rimasta immutata ma sono state aggiunte alcune opzioni decisamente interessanti. Per potenziare il proprio armamento c'è la solita barra che si illumina progressivamente quando raccogliete

ULTIMATE PARODIUS

Non si può certo dire che *Ultimate Parodius* sia il titolo che farà vendere la PlayStation. La grafica è leggermente meglio della versione SNES e, per quanto in effetti questo difetto sia appena percepibile, i rallentamenti non sono completamente scomparsi. Ma in effetti non penso che ci sia da preoccuparsi. Se *Parodius* rallenta *Ridge Racer* non dovrebbe neanche muoversi. Questo significa che non si tratta di limitazioni della macchina ma bensì di imperizia dei programmatori, alle prese con una macchina nuova. Comunque sia *Parodius* è sempre *Parodius*. Ovvero uno sparatutto dallo stile classico ma pieno zeppo di trovate geniali. In più, giochi del genere servono a rassicurare i videogiocatori preoccupati di non riuscire ad abituarsi a giochi vettoriali, rivestiti di texture mapping e caricabili solo con un CD-ROM. Le sensazione che si provano giocando a *UP* su PlayStation sono esattamente le stesse che si provano giocando *UP* su SNES. Quindi comprate la PlayStation per *Ridge Racer*, e comprate *Ultimate Parodius* per ricordare i bei vecchi tempi.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ
Talvolta si notano dei minimi rallentamenti. Niente di preoccupante, però dalla PlayStation non me lo sarei mai aspettato

GRAFICA
Niente di stupefacente, ma d'altra parte questo non è un gioco pensato per far gridare al miracolo

SFIDA
Ci sono meno personaggi selezionabili, ma questo non toglie niente alla sfida

SONORO
Il sonoro era già fantastico su cartuccia, figuratevi su CD

SOTTO CONTROLLO

SNES. Draculino=rallentamenti. Triste.

I PRIMI PASSI

…1 …2 e 3

Il simbolo della Konami a passeggio. Grazie alla potenza della PlayStation potrete assistere a questa simpatica presentazione.

gli appositi bonus. Potete aumentare la velocità della vostra astronave o dotarvi di missili, potete scegliere uno sparo ampio o concentrato, quindi potete potenziare il vostro sparo principale o creare delle vostre copie in miniatura o addirittura perdere tutto se selezionate l'opzione sbagliata. Ma non preoccupatevi, la barra può essere gestita manualmente o automaticamente, inoltre si può scegliere se ricominciare dal punto in cui si è morti o se ricominciare tutto da capo, o ancora, decidere quante volte è necessario terminare il gioco prima di poter vedere la sequenza finale.

Chi conosce già Parodius non troverà niente di particolarmente nuovo. Alcuni dei mostri di fine livello sono rimasti pressoché immutati, come il Moai dell'Isola di Pasqua o il gatto-veliero, ma sicuramente nessuno potrà rimanere insensibile alle solite trovate geniali che infestano tutti i livelli. Panda in tutù, pubblicità Konami, cartelli 16 bit che volano, nemici che formano scritte di complimenti, sono solo alcune delle stranezze che dovrete affrontare.

Infine, voglio ricordarvi che ogni personaggio ha la sua sequenza finale e che dopo l'elenco dei programmatori c'è una sorpresa decisamente piacevole. Insomma, come avrete capito è impossibile descrivere tutto quello che questa cartuccia potrà offrirvi, per non parlare della colonna sonora, a cui solo uno un stereo può rendere giustizia.

• *Trust*

Si ringrazia Console Generation (Mi)

Sopra e sotto, SNES. Il 16-bit Nintendo si difende bene sotto il profilo grafico.

Sopra e sotto, PS. L'effetto "acqua" è realizzato veramente bene.

ULTIMATE PARODIUS

Noi di Gheim Pauà, sempre attenti ai mutamenti videoludici, meditavamo da tempo di fare un articolo sulla morte degli sparatutto. Purtroppo non potremo più farlo, perché per fortuna i nostri amatissimi shoot'em up hanno ritirato fuori la testa dal guscio. Mi è quindi impossibile parlare male di questo gioco, vista la carenza di alternative valide, ma non si può neanche sorvolare su qualche difettuccio. Innanzitutto, speravo che in tutto questo tempo il problema dei rallentamenti fosse stato risolto, giochi come *DKC* hanno dimostrato che il SNES può muovere comodamente anche una mole immensa di grafica, ma evidentemente alla Konami da questo orecchio non ci sentono e a noi tocca sorbirci ancora una volta qualche effetto moviola di troppo. Secondo, *UP* è troppo simile a *P*, e si ricade nel problema degli upgrade: vale la pena comprare il sequel di un gran bel gioco per alcuni cambiamenti? In questo caso probabilmente sì, ma cercate di esserne completamente certi, perché sicuramente questa cartuccia non costerà due lire.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nooo!!! I rallentamenti nooo! Peccato avrebbe potuto prendere 10!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Demenziale e originale, colorata e dettagliata, insomma, un gran bel vedere

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le moltissime opzioni a disposizione vi permettono di configurare il gioco secondo i vostri gusti

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È inutile tentare di descriverlo, assolutamente fantastico

SOTTO CONTROLLO

Casa: CRYSTAL DYNAMICS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Qui a lato potete vedere le solite sequenze in FMV che ormai sono diventate una costante in ogni gioco per 3DO.

OFF WORLD INTERCEPTOR

Queste esplosioni sono molto spettacolari.

Questa scena mi ricorda un certo *F-Zero* per SNES.

Leggendo la scheda di introduzione al gioco, molti di voi si chiederanno come mai questo *Off-World Interceptor* sia presentato come uno sparatutto, quando dalle foto sembra decisamente un gioco di guida. In realtà si tratta di un titolo abbastanza anomalo che risulta difficile inserire in un genere ben preciso: la sua natura ibrida lo colloca a metà strada fra una simulazione di guida futuristica e uno sparatutto spaziale; dovendo però fare una scelta, possiamo dire che la struttura di gioco è più che altro quella di uno shoot'em-up. Il giocatore si trova infatti a controllare una serie di potenti veicoli a quattro ruote motrici che devono attraversare una serie di stage su cinque diversi pianeti: di fatto il verbo "attraversare" non è scelto a caso, perché lo scopo del gioco non è tanto quello di arrivare primi in una qualche competizione, ma quello di raccogliere il maggior numero di bonus e di guadagnare più denaro possibile. Fra i vari modi di fare soldi, oltre a quello di disintegrare tutto ciò che appare sullo schermo, c'è anche quello di completare gli stage nel minor tempo possibile, ma alla fine dei conti l'abilità di guida non è molto importante: conta molto di più il corretto uso delle armi che equipaggiano la vettura (ogni avversario distrutto significa denaro guadagnato) e la continua attenzione a evitare i colpi che vengono sparati contro di noi (dalle altre macchine o da torrette mobili disseminate lungo il percorso). Inoltre, non c'è alcun tipo di pista o di percorso da seguire, cosicché la tecnica di guida più efficace consiste nel tenere il gas costantemente spalancato e nel tentare di raggiungere il traguardo seguendo la traiettoria più rettilinea possibile.
A evidenziare l'indole sparatutto di *OWI* c'è poi la presenza di boss di fine livello, che vanno affrontati e distrutti al termine di ogni pianeta. Insomma, provate a pensare a questo gioco come a un qualsiasi shoot'em-up spaziale dove la canonica navicella sia stata sostituita con uno strano 4x4 ipercorazzato.
Accanto alle componenti più decisamente arcade, *OWI* offre anche aspetti un po' più strategici, come quelli che riguardano la gestione finanziaria del denaro guadagnato, che può essere destinato all'acquisto di power-up o di nuove vetture.

Dopo *F-Zero* ecco che arriva anche *Rock 'n' Roll Racing*.

FABBRICANTE DI UNIVERSI

Gli stage che compongono *Off-World Interceptor* sono ambientati sulla superficie di cinque diversi pianeti (più uno segreto finale). Se si seleziona l'opzione Story Mode occorre affrontarli secondo una sequenza predefinita a difficoltà crescente. Nell'Arcade Mode, invece, si può seguire l'itinerario che più ci aggrada, tenendo però presente che, se si cambia pianeta prima di aver sconfitto il boss finale, si perde automaticamente il livello di avanzamento conquistato.

SCORCH

Su questo pianeta l'atmosfera acida ha ridotto il paesaggio a una distesa desolata di rocce e sabbia. Il percorso è accidentato, pieno di saliscendi e di strane colline. Preparatevi a pendenze vertiginose e a sensazioni da stomaco in gola!

ATLANTIA POINT

Qui invece l'atmosfera è umida e ha creato un paesaggio tropicale. Fra le innumerevoli palme fanno capolino enormi blocchi cubici di pietra, come quelli di *Super Mario Kart*.

SILT SORROW

Pianeta ad altissimo tasso di industrializzazione: il look generale è metallico e freddo, sia a causa della predominanza dei colori grigi, sia per la presenza di enormi pompe per l'estrazione del petrolio.

LAS LUNAS

Qui l'atmosfera è, se possibile, ancora più tetra. Regna infatti il buio assoluto. A causa della mancanza di luce solare le palme riescono a crescere solo all'interno di teche di vetro. Triste.

BASTION

Anche su questo pianeta la vegetazione è rigogliosa: il verde del terreno contrasta nettamente col cielo giallo su cui si staglia il profilo delle torri metalliche che eruttano proiettili in continuazione.

La modalità che più fa avvicinare questo titolo ai giochi di guida di tipo classico è invece quella a due giocatori (Battle Mode): in questo caso ci si sfida su uno split-screen verticale e il vero obiettivo è consiste nel precedere l'avversario al traguardo. È da notare che questo è l'unico caso in cui ci sia un confronto competitivo con un'altra vettura: quando si gioca da soli (Arcade Mode), le altre macchine sono solo oggetti mobili da evitare o distruggere e non esiste alcun tipo di classifica; bisogna solo cercare di arrivare in fretta e incolumi alla fine dello stage, mentre precedere le altre vetture non serve a nulla.
Concludo segnalando il notevole livello tecnico che caratterizza la realizzazione di *OWI*: la grafica offre texture mapping a go-go e buona fluidità, unitamente a effetti visivi frenetici, spettacolari e di grande impatto.

•Pentothal

Si ringrazia You Too e Play Game Shop (To)

OFF-WORLD INTERCEPTOR

Per ottenere il massimo del divertimento da *Off-World Interceptor* bisogna partire dal presupposto che non siamo di fronte a un classico gioco di guida. Se infatti si incomincia a giocare pretendendo di dare il massimo in termini di precisione nelle traiettorie e di modulazione del gas, si rimane travolti dal ritmo di gioco decisamente frenetico e si rischia di subire una delusione. Bisogna invece accostarsi al gioco decisi a fare piazza pulita di ogni oggetto che entri nel campo visivo, caracollandosi alla massima velocità fino alla fine degli stage, senza andare troppo per il sottile. Anche con questa filosofia di gioco, comunque, la dinamica eccessivamente confusa può risultare ala lunga un po' fastidiosa. È invece piacevole l'effetto "montagne russe" che il gioco sa comunicare quando si affrontano le pendenze più ripide. Peccato che manchi un'opzione di salvataggio: completare tutti i pianeti nello Story Mode richiede molto tempo ed essere obbligati a farlo in una volta sola non è il massimo della comodità.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (6/10)

Il controllo sulle vetture è discreto, ma la dinamica di gioco troppo frenetica e confusa si rivela a volte fastidiosa

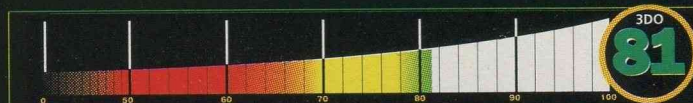
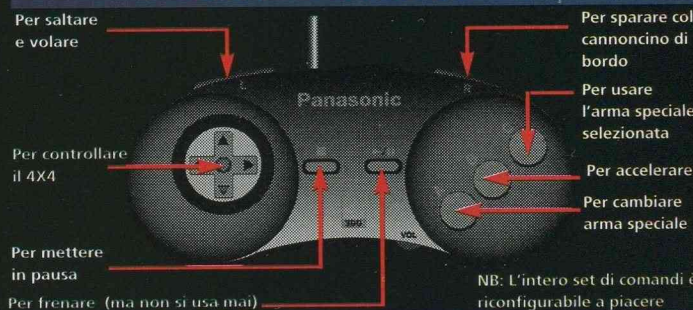
GRAFICA (9/10)

Niente da eccepire: il texture mapping è bello e abbondante, e sia la velocità che la fluidità sono buone. Belli anche i colori

SFIDA (8/10)

Con le modalità Arcade, Battle e Story è assicurata una buona longevità. Peccato che manchi un'opzione di salvataggio

SONORO (8/10)

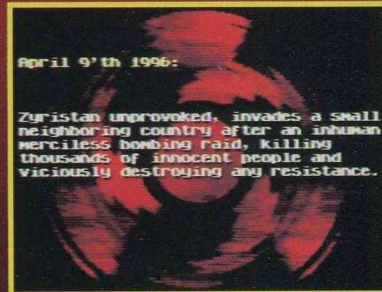
Forse da un gioco su supporto ottico ci si poteva aspettare qualcosina di più. Nel complesso, comunque, musiche ed effetti sono ben realizzati

SOTTO CONTROLLO

SPARATUTTO

Casa: WARNER INTERACTIVE
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Avete presente *Desert Strike*? E *Soldiers of Fortune* (la versione per console di *Chaos Engine*)? Sì? Ok, bene, allora pensate a questo titolo come a un clone mixato di entrambi, in versione (a mio parere) peggiore dei due singoli titoli originali.
Infatti, all'inizio del gioco, verrete introdotti alla prima missione attraverso un breve briefing che mostra, sulla cartina del settore, l'obiettivo che dovrete raggiungere o abbattere.
Il vostro elicottero è dotato di Hellfire, razzi, missili di vario genere e, naturalmente, di una potente mitragliatrice che può facilmente aver ragione degli avversari e dei mezzi a terra.
Sarà necessario che prendiate una certa confidenza con le varie armi in modo da usarle nella maniera migliore: certi obiettivi possono essere distrutti più facilmente da missili a ricerca da distanza media o lunga piuttosto che da razzi diretti o dalla mitragliatrice... Ma la difficoltà principale è seguire la rotta più veloce e mantenere il controllo del velivolo una volta che sarete danneggiati.
Quando raggiungerete un obiettivo tattico, potrete scendere dal mezzo e proseguire a piedi, armati fino ai denti. A questo punto dovrete scegliere quale dei tre piloti della squadra d'assalto intendete usare (se morirà potrete scegliere il secondo fra gli altri due e poi, eventualmente, usare il terzo). La sezione "a piedi" risulta molto simile a giochi quali *Soldiers of Fortune*, con la differenza di essere un po' più lenta e di avere un sistema di controllo meno elastico e affidabile. Facciamo un esempio: non potrete sparare in tutte le direzioni, ma soltanto in verticale, orizzontale e diagonale. Questo vi costringerà a mettervi in determinate posizioni dalle quali potreste essere facile bersaglio dei

Da questa schermata tattica potrete visualizzare il vostro obiettivo principale.

Il controllo dell'elicottero diventa molto difficoltoso dopo essere stati danneggiati.

Grazie a questo radar potrete evitare la maggior parte delle installazioni nemiche.

Una parte del briefing della prima missione: il vostro nemico è spietato e privo di scrupoli.

Here, You need this disk on your next mission. It contains a virus. Insert it in one of the enemy computers at the computer center...

nemici...
Avrete a vostra disposizione un certo numero di cartucce per il mitragliatore e delle armi speciali (che variano secondo il personaggio: bombe a mano, coltelli, ecc.), con cui far fuori tutti gli avversari. Naturalmente troverete vari tipi di bonus e di caricatori per le vostre armi in particolari casse disseminate per i livelli, che potrete riconoscere grazie a dei simboli (la croce rossa per il pronto soccorso, e così via).
Se amate gli sparatutto e i giochi di guerra troverete sicuramente simpatico questo titolo: tuttavia devo dire che non è riuscito a entusiasmarmi e speravo in qualcosa di più interessante e giocabile.

• *Scarlet*

Quando vedrete questa schermata sullo schermo comprenderete di aver perso la battaglia!

RED ZONE

Red Zone è un gioco adatto a tutti coloro che passano il loro tempo fra giochi di guerra, sparatutto militari e simulazioni di volo, perché riunisce molte caratteristiche di questi generi. Tuttavia, forse proprio a causa di questi elementi, risulta essere un ibrido forse un po' troppo privo di identità e di personalità: ha le caratteristiche di uno sparatutto ma pilotare l'elicottero è difficile e bisogna tener conto dei danni proprio come in un simulatore... Insomma, non riesce a essere nessuna di queste cose, senza contare il fatto che la sezione "appiedata" del gioco non riesce a coinvolgere neanche un po': a parte la grafica, davvero ben realizzata, i movimenti dello sprite e le possibilità di fuoco contro i nemici sono assolutamente limitate. Sia graficamente che dal punto di vista sonoro è stato sicuramente ben curato: ciò che manca, come capita spesso, è un'attenzione particolare alla giocabilità.

AGIRE & PENSARE

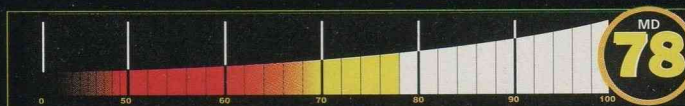
A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (6/10)
Abbastanza divertente la sezione di volo, poco entusiasmante quella a piedi

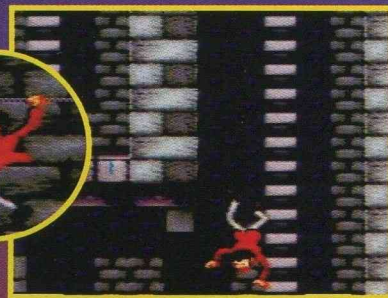
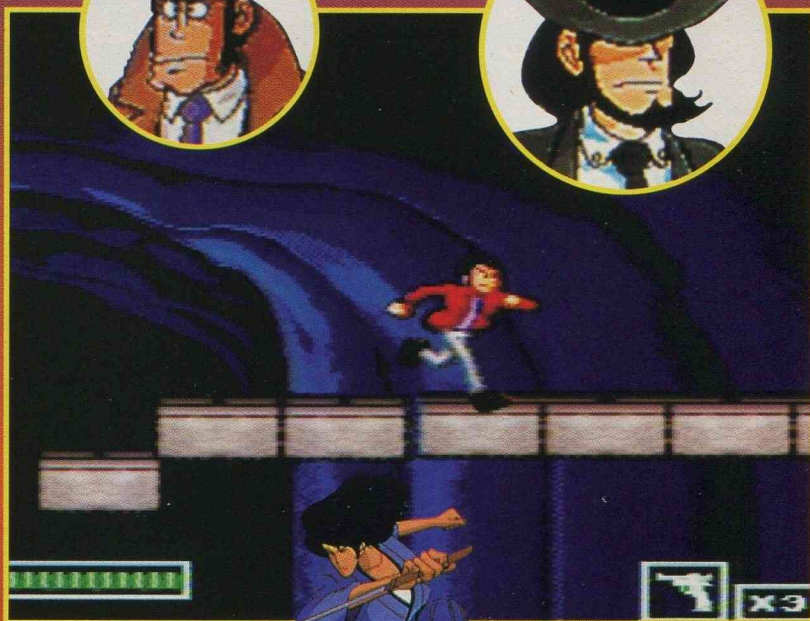
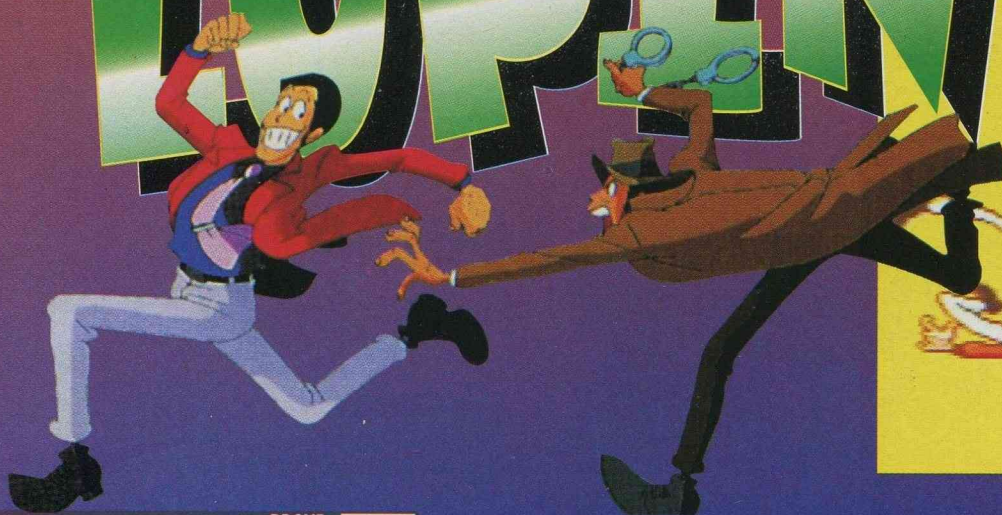
GRAFICA (8/10)
Davvero ben fatto, soprattutto nella sezione a piedi, con una visuale prospettica dall'alto realizzata con molta cura

SFIDA (8/10)
Le missioni sono subito difficili e aumentano di difficoltà in maniera proporzionale man mano che avanzate

SONORO (8/10)
Gli effetti sonori e le musiche contribuiscono non poco a costruire l'atmosfera del gioco

SOTTO CONTROLLO

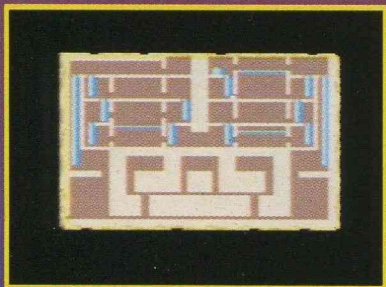
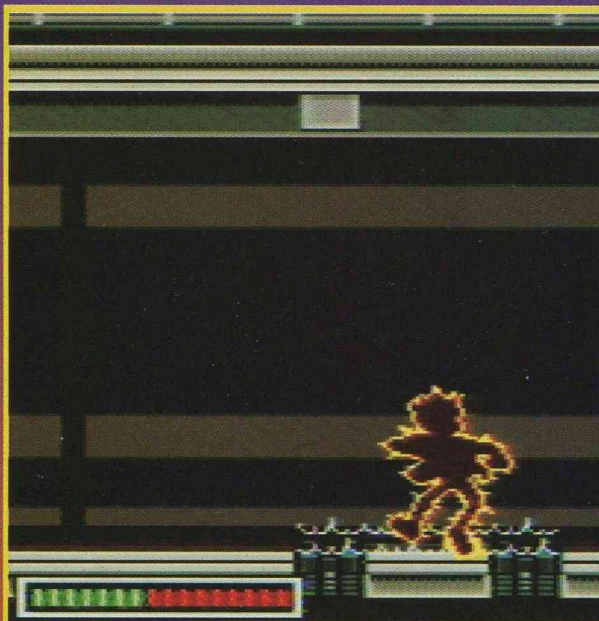
Casa: EPOCH
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 2

Chi lo sa che faccia ha, chissà chi è, per SNES è arrivato Lupin... (incredibile recensione con colonna sonora). Grazie alla EPOCH potremo giocare con il ladro più simpatico del mondo: Lupin 3°, il mitico nipote di Arsenio Lupin. In compagnia della sua gang composta da Gigen, Goemon e Margot (o se preferite Fuijko) dovrà portare a termine una delle sue solite malefatte ai danni di Zazà. Questo, più o meno, è quello che sono riuscito a estrapolare dalla manciata di ideogrammi che al termine di ogni livello invadono lo schermo...
Nel più puro stile dei platform dovremo far arrivare Lupin sano e salvo fino al livello successivo, facendo quindi molta attenzione alle varie trappole e ai nemici (robot?) che troveremo lungo il periglioso tragitto. Tuttavia, non sarà affatto facile abbattere il nostro ladro del sol levante: come ogni malandrino che si rispetti (?), infatti, avrà a disposizione una serie di oggettini adatti a evitare la cattura.
Lo sprite di Lupin è spassosissimo e, se provate a lasciarlo inoperoso, vi volterà la schiena e si fumerà una sigarettina nell'atte-

Eccolo, è proprio lui, il mitico Lupin III! Fate attenzione ad arrampicarvi o...

...farete questa fine: una bel salto nel buio verso l'ignoto!

LUPIN III

Sogno o son desto? Questa qui sembra proprio una Ninja Turtle!

sa che voi finiate di fare i vostri comodi: credetemi, é davvero una scena da non perdere!
Il resto del gioco è un po' scontato... ma non c'è niente di veramente innovativo: anche in questo caso, infatti, dovrete raccogliere "smart bomb" vite-extra, ecc. L'unico aspetto simpatico è la presenza del famoso personaggio...
L'ultima nota di demerito, purtroppo riguarda il prezzo: essendo la cartuccia in versione jap ed essendo sfavorevole il cambio lira-yen il costo sarà, molto probabilmente, proibitivo per la maggior parte di noi, pertanto ne consiglio l'acquisto solo ai fan più sfegatati o spancreassati del mitico Arsenico Lupin.

• *Roy*

Si ringrazia Console Generation

Grazie a queste mappe potrete introdurvi nei luoghi più inaccessibili.

LUPIN III

Il gioco, detto tra noi, non é proprio il massimo: ha, naturalmente, come tutti, alcuni pregi e alcuni (forse troppi) difetti. Nella prima categoria rientra sicuramente l'ottima la grafica e i movimenti degli sprite dei personaggi, animati benissimo, nonché un'introduzione eccezionale e una colonna sonora originale. Tutto ciò farebbe pensare a un gioco incredibilmente bello, ma prima di giudicare è bene dare un'occhiata anche alla seconda categoria...
Il gioco non presenta nulla di innovativo rispetto agli altri platform in circolazione: non è brutto ma è del tutto privo di mordente. L'unica cosa che vi può spingere ad acquistarlo è il personaggio principale, ma mi sembra sinceramente un po' troppo poco. Insomma, in virtù del potere conferitomi vi consiglio di acquistarlo solo ed esclusivamente se siete dei lupiniani incalliti, altrimenti... ciccia!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Interfaccia immediata e ben realizzata

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Eccezionale lo sprite principale, buoni i fondali

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Lo finirete solo se adorate Lupin

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Colonna sonora originale della serie animata; purtroppo manca la mitica "Planet O"

0 50 60 70 80 90 100

SNES 78

SOTTO CONTROLLO

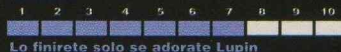
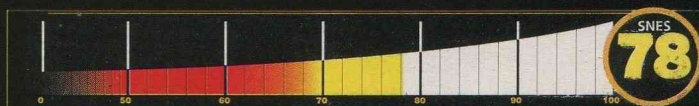
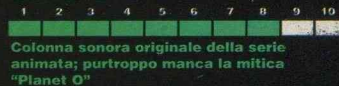
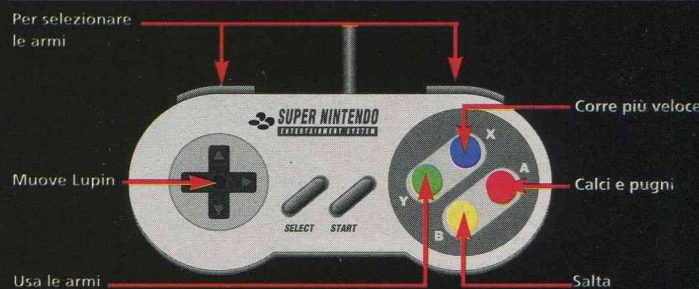
Per selezionare le armi

Corre più veloce

Muove Lupin

Calci e pugni

Usa le armi

Salta

SPARATUTTO

Casa: LUCASARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

STAR WARS REBEL ASSAULT

La battaglia nel campo di asteroidi è la sequenza più suggestiva del gioco.

La pubblicazione di *Rebel Assault* in formato PC suscitò, sul finire del 1993, entusiastici consensi da ogni parte. La LucasArts dimostrò ancora una volta di possedere la particolare capacità di coniugare gli scenari cinematografici tratti dal suo evocativo parco titoli con strutture di gioco sempre innovative e tecnicamente efficaci. Già allora era stata annunciata l'intenzione di produrre una versione per 3DO di questo titolo e, sebbene non fosse stata specificata la data prevista di pubblicazione, in molti cominciarono a sfregarsi le mani, prospettando per la macchina di Trip Hawkins (che ai tempi era ancora un'incognita al massimo dell'hype) una conversione eccezionale, in grado di surclassare per impatto audiovisivo l'edizione per PC.
Più di un anno è passato da allora e molte cose sono accadute: il 3DO ha ormai dispiegato le sue potenzialità (e le sue contraddizioni) e attende già un update a 64 bit, il famigerato Bulldog, per poter contrastare degnamente l'avvento di PlayStation e Saturn. Coloro che attendevano l'uscita di *Rebel Assault* sono stati infine accontentati, ma se si aspettavano una conversione rivoluzionaria rispetto a quanto visto su PC, allora rimarranno delusi. Tanto per chiarire le idee, questa è una trasposizione assolutamente identica del gioco pubblicato per computer. Anzi, per dirla tutta, il look generale del gioco appare leggermente più dimesso e scialbo, ma questa è solo un'impressione, per così dire, "epidermica".
A questo punto mi corre l'obbligo di fare il punto della situazione per quanti fra i lettori di Game Power (e penso siano molti) non seguono con particolare attenzione la scena PC. Collegandosi alla suggestiva ambientazione della saga di "Guerre Stellari", *Rebel Assault* si propone sostanzialmente come un simulatore arcade a cui l'etichetta di "sparatutto" va invero un po' stretta. Il giocatore veste i panni di una giovane recluta appena arruolata nelle file dei ribelli che affronta una serie di missioni a difficoltà crescente: il programma lo condurrà, a mano a mano, dalle sessioni di addestramento al cuore del conflitto con le forze dell'Impero. Le diverse missioni si susseguono sviluppando intorno all'azione del giocatore una vera e propria trama, che attin-

NUOVE PROSPETTIVE

In *Rebel Assault* il ruolo principale è ricoperto dalle missioni in cui, con obiettivi diversi, siamo alla guida di un caccia. In queste situazioni il gioco offre diversi tipi di impostazione, qui brevemente descritti. Occorre precisare, comunque, che in ogni caso l'azione si svolge lungo sentieri prefissati in cui la libertà di azione è limitata: non è quindi possibile mutare rotta e divagare su propria iniziativa.

VISUALE ESTERNA

L'ideale punto di vista è posto all'esterno del caccia, approssimativamente in asse con i reattori posteriori. Questa visuale permette di padroneggiare con buona disinvoltura le manovre di volo e si rivela provvidenziale quando occorre effettuare passaggi acrobatici in spazi ristretti.

VISUALE DALL'ALTO

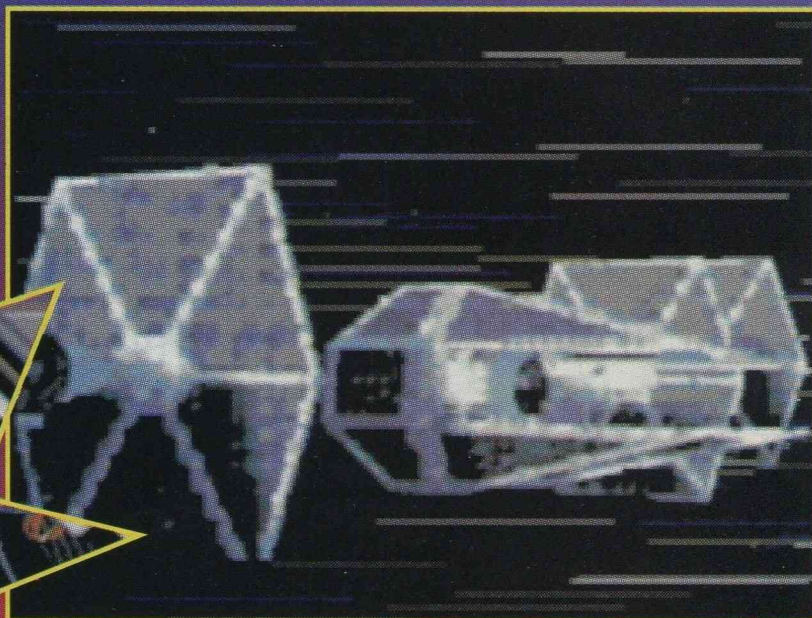
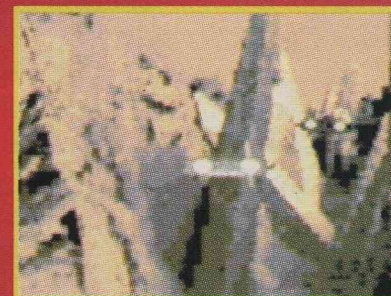
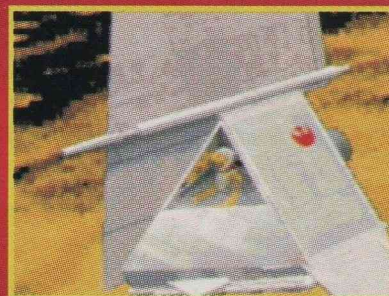
In questo caso il punto di vista è molto distante e si trova sulla verticale del caccia. Complice un accentuato effetto di "pixellation" dei fondali, l'inquadratura crea dei problemi di prospettiva che possono determinare una certa confusione nel controllo e portare a collisioni involontarie.

VISUALE INTERNA

È probabilmente la più suggestiva e coinvolgente fra le prospettive, ma richiede al pilota una grande sensibilità. Col pad si controlla il posizionamento del mirino e allo stesso tempo la rotta dell'aeronave: il controllo non è quindi dei più immediati. Fate attenzione nei campi di asteroidi.

Attaccare un incrociatore stellare con degli X-Wing può rivelarsi un suicidio!

Il gioco è ricco di sequenze d'intermezzo digitalizzate.

Un'immagine delle prime missioni di addestramento sulla base di Tatooine.

Il prototipo di intercettore TIE di Lord Fener fiancheggiato da due caccia TIE della Sienar: un'immagine che fa tremare qualunque ribelle.

ge a piene mani dai riferimenti cinematografici della celebre trilogia sci-fi. Alla fine di ogni stage viene fornita una password, con un sistema abbastanza efficace ed equilibrato che mantiene alta la sfida senza portare alla frustrazione. La struttura di gioco prevede quattro diverse impostazioni: la prima consente di controllare il caccia inquadrandolo da un punto di vista esterno e posteriore; la seconda prevede una prospettiva molto più distaccata con vista dall'alto; la terza è quella classica dall'interno della cabina di pilotaggio; la quarta, infine, è ambientata in interni e vede il protagonista muoversi a piedi, inquadrato di spalle, mentre un mirino mobile permette di colpire i nemici che appaiono sullo schermo.

•*Pentothal*

Si ringraziano Alex Computer e Play Game Shop (To)

Eccoci sul fianco dell'incrociatore: dovrete distruggere le torrette.

REBEL ASSAULT

Il pregio più grande di questo titolo sta tutto nella capacità di ricreare le magiche atmosfere dell'universo "Star Wars": grazie all'audio digitale e all'accurata costruzione di un vero e proprio plot cinematografico intorno alle gesta del giocatore, *RA* riesce a trasformarsi in un'esperienza veramente coinvolgente. Giocato a luci spente diventa molto suggestivo, tanto che dopo qualche ora di gioco si sente - pesante - la responsabilità della causa ribelle interamente sulle proprie spalle. Non possiamo però dimenticare che, pur essendo pubblicato per una macchina che vorrebbe essere d'avanguardia, questa non è altro che la mera trasposizione di un gioco il cui concept risale a più di un anno fa (il che, nel mondo dei videogame, equivale più o meno al Paleolitico). I possessori di 3DO desiderano - e ne hanno ben donde - qualcosa di innovativo e di migliore rispetto a quanto già visto su PC. Se si sorvola su questo difetto d'origine, comunque, *RA* resta un bella esperienza interattiva, che può fare la gioia degli appassionati di "Guerre Stellari".

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo è a volte un po' confuso, ma in linea di massima resta sempre all'altezza della situazione

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci si aspettava qualcosa di più di una semplice trasposizione del gioco PC. Inoltre, anche il FMV lascia un po' a desiderare

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RA si sviluppa in modo coinvolgente, avviluppando il giocatore nell'inconfondibile atmosfera della trilogia di Guerre Stellari

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La trasposizione digitale delle epiche musiche di John Williams è veramente grandiosa. Concentrandosi si riesce a far levitare il monitor

SOTTO CONTROLLO

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO®

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (Budrio)
VIVI VIDEO
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO
LECCE
BIT COMPUTER
V.95°Reg.Fanteria,87
LECCE

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

IMBATTIBILI

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

UN BIGLIETTO DI GALLERIA

La cosa che più ammalia di questo titolo è senz'altro l'incredibile presentazione iniziale. Una sequenza in ray-tracing della durata di alcuni minuti introduce il giocatore all'avventura: dopo una squallida esibizione di Tongara de Pepperouchau per conquistare il cuore di Chelsea, un mostro la rapisce. Tutto qui? Sì, ma aspettate di vedere in azione quanto ho descritto a parole, dopodiché noleggiate un carro attrezzi per recuperare la mascella precipitata al suolo.

Alzi la mano chi tra voi, dopo aver visto le sconvolgenti immagini delle varie anteprime, non ha pensato a chissà quale innovativo gioco sarebbe stato questo *Clockwork Knight*. "Tridimensionalità" era la parola che saltava alla mente come un grillo in un campo a primavera. Le notizie dal Giappone parlavano di un assoluto capolavoro, un platform game da sballo globale, la più chiara manifestazione su questa Terra dell'esistenza di qualcosa di immanente. Shigeru, dove sei? Perdona coloro che hanno, anche se solo con il pensiero, spodestato la tua baffuta e idraulica creazione... *Clockwork Knight* non è altro che un bel gioco con tante piattaforme e altrettanti nemici in cui si salta, si colpisce con il gladio e si raccolgono oggettini simpatici e utili. Non si dice niente di nuovo sotto il sole: a parte qualche effetto davvero notevole, questo gioco non offre alcunché di nuovo. Infatti, se andate in cucina a prendere il coltellaccio con il quale affettate il salame e tagliate via lo scrolling del pavimento, le ambientazioni totalmente tridimensionali, i boss di fine livello animati talmente bene da far venire la faccia verde dall'invidia a zio Walt e un'altra dozzina di mirabilie assortite, vi ritrovate tra le mani nulla più di un

CLOCKWORK

Lo sprite del vostro personaggio è devvero fantastico.

classico platform.
Vi dispiace? A me no, dato che questo tipo di gioco mi affascina parecchio, e questo *CK* è fatto molto bene. L'azione di gioco, forse un attimino lenta per i miei gusti, intriga il giocatore e lo invoglia a proseguire nel viaggio per salvare la principessa Chelsea (ma Sofia è molto più bo... bella). Questo gioco non si presta a particolari critiche: è lineare, ma non troppo, è divertente da giocare quasi quanto lo è da guardare, ma non vedo per quale motivo dovrei premiare oltre i meriti una realizzazione tecnica da sballo che utilizza un hardware da circa un milione e mezzo. È bello, molto bello, ma certe cose, anche se fatte in maniera meno sgargiante, le abbiamo già viste, giocate e finite cento altre volte.

• Paddy

CLOCKWORK KNIGHT

Un tempo, giocavo con *Kangaroo*: era un divertente platform per Atari VCS che aveva la capacità di farmi passare delle ore di sano divertimento. Quando uscì *Super Mario Bros* su NES mi divertii in misura maggiore perché il gioco offriva, miglioramenti grafici a parte, molto di più in termini di giocabilità e di profondità di gioco. Da allora, nessun platform ha aggiunto molto a questo inflazionato genere. *CK* non fa eccezione: a parte una quantità assurda di magie grafiche, il gioco non è altro che un platform tipico. Insomma, se siete tra coloro che in un gioco apprezzano in primis la bellezza esteriore e avete comprato il Saturn perché i colori su schermo del Mega Drive (o dello SNES) vi sembravano davvero pochini, non resterete delusi. Ma se, invece, siete tra gli illuminati che hanno trovato *Donkey Kong Country* meno vario di *Super Mario World* o *Super Mario All Stars*, comprenderete alla perfezione il mio opinabilissimo punto di vista e aspetterete un attimino prima di gettarvi su questo titolo. Comunque, per l'amante dei platform classici, questo è un signor gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (8/10)

Molto buona, davvero molto buona. Personalmente, avrei preferito un ritmo di gioco un pochino più elevato

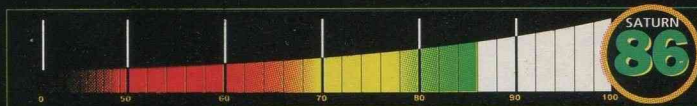
GRAFICA (9/10)

Difficile fare di meglio. A parte qualche lieve imperfezione, questa è la nuova pietra di paragone per quanto riguarda l'aspetto esteriore di un gioco

SFIDA (7/10)

Troppi continua. Anche se alcuni boss sono discretamente puzzolenti, non ci metterete troppo a terminare questo gioco

SONORO (9/10)

Ottimi i brani durante i livelli e semplicemente splendide le due canzoni - iniziale e finale - che accompagnano l'introduzione e la conclusione

SOTTO CONTROLLO

Muove Tongara senza cognome perché troppo difficile

Colpisce con la spada

Salta

In cucina si scivola e saltare sulle piattaforma è decisamente difficile.

La grafica è, ovviamente, il punto di forza di questo gioco.

Vedere un castello fatto di Lego mi riporta indietro nel tempo...

Bravi! Siete arrivati alla fine del livello!

MEGA BOMBERMAN

Casa: HUDSON SOFT
N°Giocatori: 1-4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

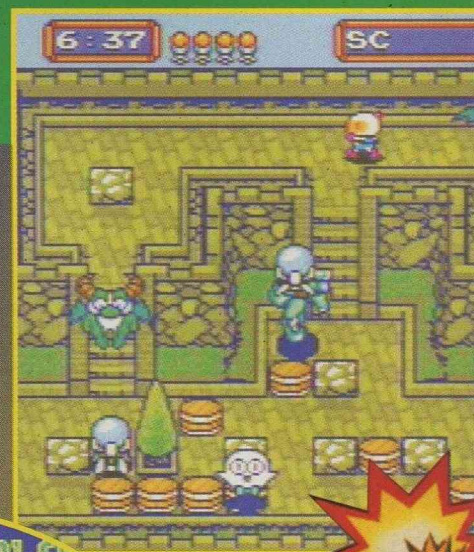
Gioite orgogliosi possessori di Mega Drive, la superstar Bomberman arriva finalmente sulla vostra beneamata console! Torna il bombarolo più famoso della storia videoludica in una nuova avventura piena di innovazioni tutta per voi.
Ancora una volta, Bomberman deve salvare il suo pianeta dagli invasori. Il perfido Bagulaa e il suo esercito di robot sono sbarcati sul pianeta e hanno distrutto i cinque affreschi che fornivano energia agli spiriti guardiani del pianeta. Privo di protezione, il pianeta è stato conquistato e diviso in cinque spicchi. Il vostro compito è quello di ricomporre ogni affresco, raccogliendo i vari pezzi in modo da ridare vita agli spiriti guardiani e ricomporre il pianeta scacciando, *en passant*, l'invasore.
Per chi non conoscesse ancora il nostro affezionato bombarolo, ricordiamo che il suo compito in ogni livello è quello di riuscire a uscirne vivo fino a raggiungere il guardiano di fine mondo. In ogni livello, numerosi nemici cercheranno di sbarragli la strada e d'impedirgli di portare a termine la sua missione. Come ogni super-eroe che si rispetti Bomberman è dotato di superpoteri: potrà, infatti, mettere bombe in tutto lo schermo per disintegrare i blocchi che lo intralciano o i nemici che lo rincorrono, ma le sue stesse armi esploderanno dopo pochi secondi ed è quindi necessario avere un grande tempismo. Esplodendo, alcuni blocchi potranno rivelare interessanti bonus come bombe supplementari, power-up che potenziano il raggio di esplosione, e

Potete uscire dal livello solo se distruggete le sfere di cristallo.

Potete divertirvi a schiacciare i nemici con gli appositi carrellini.

A cavallo del simpatico Louie godrete di particolari abilità speciali.

Nel castello troverete ad aspettarvi dei pericolosissimi nemici.

Si è aperta l'uscita, adesso non vi resta altro che scappare.

In questa schermata potete constatare i vostri progressi.

UN MONDO A PEZZI...!

LA GIUNGLA

In questo luogo troverete i vostri primi nemici! State allerta e usate i carrelli.

I VULCANI

In queste ostili terre potrebbe anche cascarvi del magma bollente in testa... quindi occhio!

IL MARE

Dovrete stare attenti ai pesci carnivori e agli agguati dei sottomarini!

IL CASTELLO

Numerosi pericoli vi aspettano, anche se avrete una nuova arma a disposizione, il lancio dei barili!!!

LA TUNDRA

Vi ricordate i pinguini di "Batman 2", beh... questi sono ancora più cattivi!!!

così via... In alcune schermate potrete addirittura usufruire di mezzi particolari come vagoni da minatore e varie amenità (MA docet)!
Questa volta però Bomberman non è completamente abbandonato a sé stesso. Potrà infatti avvalersi dell'aiuto di simpatici dinosauri dagli strani poteri, chiamati "Louie", a condizione che riusciate a trovarli (ce ne sono ben cinque tipi diversi!).
I mondi che dovrete riconquistare sono, come già detto, cinque, divisi in quattro livelli ognuno, alla fine dei quali vi aspetterà il solito guardiano di fine mondo che dovrete sconfiggere prima di poter prendere a calci l'immondo invasore Bargulaa.
Alla fine di ogni mondo vi verrà data una password per permettervi di ricominciare la partita dall'ultimo livello raggiunto.
Come nei precedenti episodi, potrete sempre affrontare fino a quattro amici su ben dieci livelli diversi, nella modalità "battle"!!!

• *Dupont*

MEGA BOMBERMAN

Devo ammettere che sono sempre stato un patito di *Bomberman* e ho scartato la confezione di questo episodio con una certa trepidazione. Il concetto di gioco è rimasto immutato, anche se sono state aggiunte alcune interessanti innovazioni (come l'apparizione dei simpaticissimi Louie). Tecnicamente il gioco è ottimo (forse solo un pochino lento...) con una buona grafica e discreti effetti sonori. L'unico grosso difetto che avevano, secondo me, tutti i precedenti episodi della saga, riguardava la scarsa longevità del gioco dovuta a un livello di difficoltà generalmente piuttosto basso. Purtroppo questo nuovo episodio non fa eccezione alla regola: è piuttosto corto e troppo facile da finire... Un vero peccato, perché il resto era tutto OK!!! Le partite in più giocatori, invece, sono sempre esilaranti e divertentissime!

AGIRE & PENSARE

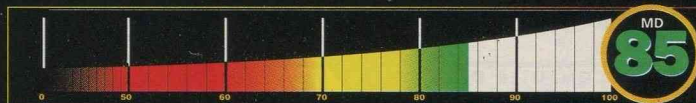
A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (9/10)
Ottima... a condizione di avere un buon joypad: altrimenti imprecherete ogni due minuti

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)
Niente di eccezionale, anche se alcune animazioni dei mostriciattoli sono esilaranti!

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6/10)
Il gioco è molto facile e corto da finire.... in più giocatori, però, è il massimo!

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6/10)
Non è un granché ma in un gioco del genere non è molto importante

SOTTO CONTROLLO

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.LE TIMAVO, 87/F
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA EUR
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI **COMPUTER ONE** TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

IMBATTIBILI

SPARATUTTO

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

SPACE HARRIER

Per quanto mitico, si tratta di uno sparatutto molto classico.

La realizzazione grafica non è certo delle migliori.

L'obiettivo che la Sega si è proposta con il lancio dell'add-on 32X è quello di rendere più graduale il passaggio dai 16 ai 32 bit gettando un ponte di collegamento tecnologico tra il Mega Drive e il Saturn. Questo prodotto è stato particolarmente studiato per il mercato americano, dove la Sega è riuscita a superare la Nintendo grazie a continue e aggressive campagne di marketing. Inizialmente, infatti, non era neppure previsto un lancio giapponese del 32X; successivamente, però, i piani sono stati rivisti, e ora nei negozi nipponici Saturn e 32X si offrono ai consumatori in competizione diretta. Molti, a questo punto, si chiedono se questa strategia commerciale non possa alla fin fine risolversi in una lotta fratricida tra i due prodotti Sega: allo stato attuale delle cose la situazione è ancora troppo fluida per emettere dei verdetti, sembra però di poter dire che il 32X avrà la possibilità di ritagliarsi una nicchia di mercato presso i possessori di MD affamati di tecnologia ma restii a pagare il prezzo di un Saturn.
Tutto, come sempre, dipenderà dalla qualità del software. Senz'altro però, non saranno titoli come questo *Space Harrier* a fare la fortuna del 32X: si tratta della conversione di un coin-op la cui data di nascita risale al lontano 1985. Nei panni di un baldo giovane dalla chioma bionda dovrete spostarvi per lo schermo evitando ostacoli e colpi nemici che vi vengono incontro dalla linea dell'orizzonte ingrandendosi progressivamente secondo la tecnica dello "sprite scaling". Nel contempo, ovviamente, distruggerete tutto ciò che vi capita sott'occhio e... basta. Il gioco è tutto qui e ve ne potete accorgere dando un'occhiata al box Sotto Controllo: la croce per dirigere lo sprite e uno dei pulsanti per sparare. Stop. Puro concentrato di shoot'em-up anni '80: niente power-up, niente armi speciali, niente personaggi intercambiabili: solo qualche guardiano di fine livello, peraltro leggermente dimesso. Insomma, chi conosce il coin-op sa di che cosa si tratta. Bisogna sparare, sparare, sparare. E sparare.

•*Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

Non mancano mostri e guardiani, ma i livelli sono un po' pochini...

SPACE HARRIER

Una cosa è certa: per giocare a *Space Harrier* non è necessario leggere il manuale (su cui infatti non è scritto praticamente nulla). Basta impugnare il joypad e cominciare a premere all'impazzata i pulsanti. Il tasto A, il B o il C... non fa nessuna differenza: il risultato sarà sempre la solita, incessante pioggia di fuoco. Forse "uno" come punteggio alla voce Agire e Pensare è un po' troppo: se si potesse bisognerebbe dargli "zero". Intendiamoci, però: la grande immediatezza non è un difetto, anzi, io personalmente amo i giochi in cui ogni forma di pensiero superiore è del tutto superflua (forse perché non abbondo di pensiero superiore): il problema è che un gioco concepito dieci anni fa mal si sposa con l'immagine di una piattaforma tecnologica che il marketing Sega propone come "next level". Detto in altre parole, non credo che i possessori di Mega Drive decideranno di acquistare il 32X per poter giocare a *Space Harrier*. Quindi mi sento di consigliare questo titolo soltanto ai fanatici nostalgici del coin-op. Per gli altri, meglio *Doom* o *VR deluxe*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

32 X

GIOCABILITÁ — 8/10

Il sistema di controllo è quanto di più semplice si possa immaginare. La giocabilità è di conseguenza immediata e appagante

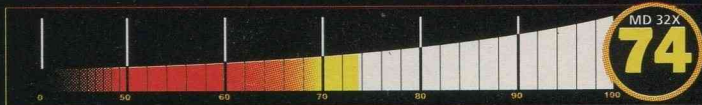
GRAFICA — 6/10

Lo sprite scaling è abbastanza veloce. Il look generale del gioco e i cromatismi sono però un po' troppo poveri e dimessi

SFIDA — 6/10

Una quindicina di livelli di blastaggio con qualche bonus stage. Non c'è un gran che da fare: sfida appena sufficiente

SONORO — 8/10

Musiche ed effetti sonori rendono perfettamente l'atmosfera arcade del gioco grazie ai nuovi chip sonori del 32X

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere il protagonista

SEGA

Per sparare

PINBALL *Fantasies*

Il flipper del luna park è uno dei più divertenti, o meno noiosi...

I movimenti della pallina sono assolutamente irreali e "pesanti".

C'era una volta *Pinball Fantasies*, uno dei migliori flipper per computer. Un bel giorno arrivò un tizio che rispondeva al nome di Sig. Gametek, responsabile di "gioielli" quali *Nigel Mansell* e *Spectre*, che decise di trasportare tale miracolo di programmazione sul sedici bit Nintendo. Dopo mesi di duro lavoro, finalmente, riuscì a terminare la conversione e presentò il risultato al pubblico. Tutti scoppiarono a ridere.

Non si trattava di un pubblico insensibile: effettivamente quello che veniva chiamato "*Pinball Fantasies* per SNES" era qualcosa di diverso dal titolo originale, quasi un affronto. Per carità, non fraintendiamo: il nome era lo stesso e i quattro tavoli pure, ma la giocabilità non sfiorava nemmeno minimamente quella del gioco originale, per non parlare della grafica...

Quel certo Gametek era sicuro di avere più di un asso nella manica e azzardò persino qualche cambiamento, certo di andare incontro ai favori del pubblico. Fu così che modificò la veste grafica (in peggio), introdusse lo scrolling multidirezionale (pregiudicando maldestramente l'eccelsa giocabilità) e diede alla pallina la possibilità di rimbalzare a piacimento infischiandosene delle leggi elementari della fisica, giusto per dare un tocco di originalità al gioco. Quello che ne uscì fu questo *Pinball Fantasies*, uno dei peggiori simulatori di flipper della storia.

• **Stylz**

PINBALL FANTASIES

Non ci siamo proprio. QUESTO *Pinball Fantasies* non ha niente ha che fare con l'originale *Pinball Fantasies*, che uscì a suo tempo per computer e che riscosse un grandissimo successo. La grafica di questa versione è disadorna e poco colorata, la pallina non si muove come dovrebbe e, ciliegina sulla torta, l'inquadratura eccessivamente ravvicinata del tavolo rende praticamente impossibile capire dove stia andando la biglia. La presenza di uno scrolling multidirezionale anziché verticale è inammissibile: in questo modo non si riesce mai a padroneggiare la situazione e la palla finisce tra i due flipper prima che riusciate a "seguire mentalmente" lo spostamento dell'ipotetica telecamera. Come se non bastasse, i fondali sono abbastanza confusi e tendono a mimetizzare la pallina. Non c'è che dire, la Gametek ha fatto un vero proprio buco nell'acqua e ha rovinato un titolo epico, uno dei migliori per computer, che si è trasformato in uno dei peggiori, forse IL peggiore, per console. Queste cose non si fanno...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (4/10)

Per colpa della visuale troppo ristretta, è molto difficile capire cosa stia succedendo sullo schermo

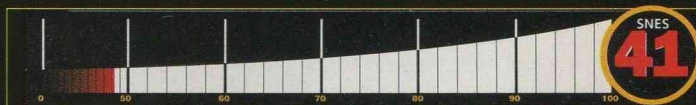
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (4/10)

Decisamente bruttina e poco colorata. Il Super Nintendo ha dimostrato di poter fare ben altro

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

Quattro tavoli pieni di bonus garantiscono una buona longevità... sempre che riusciate a capire dove va la biglia...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

Gli effetti sonori sono abbastanza buoni, mentre le musiche, seppur discrete, tendono a stancare

SOTTO CONTROLLO

S.R.L.

Consolle - Vendita e Noleggio Videogiochi - Accessori

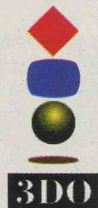
presenta

LA NUOVA SEDE CON OLTRE 1.000 TITOLI E 200 MQ. DI ESPOSIZIONE A ROMA IN P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31-32

Telefonateci...

...per informazioni e prezzi

allo 06/7016436 • *linea fax* 70303635

VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI PER

JAGUAR

ACQUISTO E PERMUTA DEL VOSTRO USATO

GRANDE SCELTA DI VIDEOGIOCHI
PER IBM COMPATIBILE SU CD-ROM E DISK
VENDITA PERSONAL COMPUTERS
IBM COMPATIBILI E RICAMBI

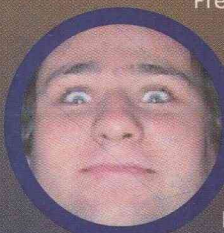
MEGA 32 X
(U.S.A.)
L. 349.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER SPESE OLTRE L. 100.000
ACCESSORI E RICAMBI PER CONSOLLE
RIPARAZIONE E ASSISTENZA IN SEDE

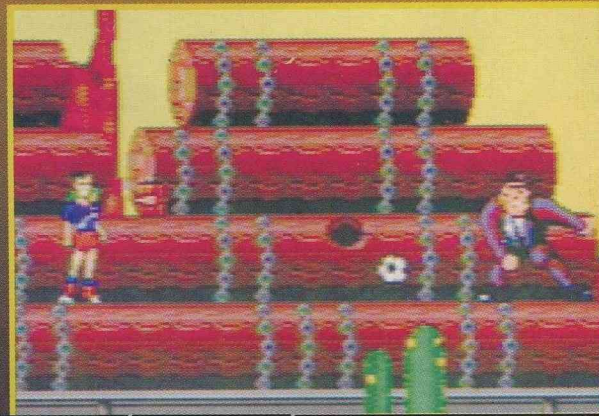
Casa: US GOLD

N°Giocatori: 1-2

Continua?: SÌ

Livelli di difficoltà: 3

HURRICANES

Pressoché sconosciuta in Italia, la serie a cartoni animati degli "Hurricanes" ha conosciuto un certo successo soprattutto in Gran Bretagna. Racconta la storia di una bizzarra squadra di calcio, gli "Hurricanes" (in italiano: "Uragani") appunto, il cui ricco presidente scompare in circostanze misteriose. A ereditare l'intera squadra sarà Amanda Carrey, vivace figlia sedicenne dell'anziano proprietario. Sarà compito suo, e del fuoriclasse Cal Casey riuscire a trasformare questo gruppo di goffi giocatori in una squadra vincente. Naturalmente, a mettere i bastoni tra le ruote dei due, ci penserà il cattivo di gruppo, Stavros Garkos, il losco presidente dei Gorgons, i più acerrimi rivali degli Hurricanes. Costui, interessato all'acquisto dell'intera formazione, cerca in tutti i modi di ostacolarne i progressi nella speranza d'indurre la madre di Amanda a vendergli in blocco l'intera squadra. Il gioco ha inizio nella sede della società, l'isola caraibica di Hispaniola, dove i nostri eroi ricevono la sfida di Garkos a partecipare a una partita eliminatoria che si svolgerà sul campo dei Gorgons, e che condannerà la squadra perdente alla definitiva estromissione dalla Lega Calcistica Mondiale. Casualmente, il percorso che da Hispaniola conduce allo stadio Gorgon è letteralmente disseminato di trappole e trabocchetti di tutti i tipi, che dovrete superare in modo da guadagnarvi l'accesso all'incontro. Il gioco si snoda attraverso cinque livelli di difficoltà crescente con gli immancabili boss che dovrete sconfiggere con un pallone da calcio, la vostra agilità e il vostro coraggio. Affrettatevi dunque, perché l'arbitro sta già nervosamente consultando il proprio orologio, 'sto cornuto!

• *Vordak*

Palleggiare tra le rovine di un tempio... Anche questo è possibile in *Hurricanes*.

Le guardie non sembrano vedere bene i palleggiatori.

MEGA DRIVE

HURRICANES

Come di certo i più svegli di voi avranno intuito, *Hurricanes* è una specie di clone spudorato di due titoli di discreto successo: *Soccer Kid* e *Marko's Magic Football*, entrambi apparsi per SNES. In pratica, facendo sapiente uso del pallone che vi accompagna in ogni momento, dovrete affrontare i tranelli e i nemici che tenteranno in ogni modo di ostacolare i vostri progressi. Poco conta il fatto che potrete scegliere tra ben quattro diversi personaggi se questi poi non differiscono in alcun modo sul piano del gioco. Poco contano tre diversi livelli di difficoltà praticamente identici. E poco conta ispirarsi a un cartone animato di successo (?) se poi il gioco rivela sensibili lacune sul piano della giocabilità, della longevità e del sonoro. Per intenderci: il gioco si può tranquillamente terminare in una serata e, una volta concluso, difficilmente verrà riesumato dal "cimitero delle cartucce" dove, da sempre, vengono confinati i titoli mediocri come, appunto, *Hurricanes*. Provaci ancora US Gold...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (1-10): 6

Appena sufficiente, specie se si tiene conto dell'assoluta mancanza di accuratezza nella gestione delle collisioni tra gli sprite

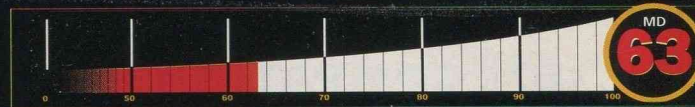
GRAFICA (1-10): 8

È certamente l'aspetto meglio curato del gioco, ma da solo non può certo compensare le gravi lacune che questo titolo presenta

SFIDA (1-10): 5

Decisamente troppo facile, anche se un minimo di varietà tra i livelli di gioco vi spingerà a finirlo d'un fiato, cioè... in meno di tre ore

SONORO (1-10): 5

Dopo tanti anni, dopo tanti sforzi, dopo tanto progresso, perdonateci ma ci sentiamo in diritto di pretendere qualcosa di più di un jingle e quattro effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il calciatore selezionato

Per calciare la palla

Per correre

Per saltare

Casa: SAMMY
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Altra trasposizione da Neo Geo a Mega Drive: questa volta è il turno di *View Point*, sparatutto con visuale isometrica in treddì che fece la sua comparsa sul mostro della SNK circa due anni fa. La storia di *VP* è alquanto misteriosa: pare, infatti, che la prima versione per NEO GEO avesse dei difetti di programmazione che impedivano al giocatore di andare oltre il 4° livello... in pratica lo schermo scorreva in continuazione ma di arrivare alla fine dello stage non se ne parlava per niente. Il gioco venne così ritirato dal mercato per ritornarci ripulito e corretto un anno dopo e ora, appunto, è uscita la versione MD.
View Point, come vi dicevo, è uno sparatutto, ma uno di quelli capaci di far esaurire tutta la scorta di autocontrollo anche a un santo... infatti, io che santo non sono, dopo aver giocato la versione MD ho perso il controllo delle mie azioni, ho ripescato dal fondo di un cassetto il mitico *Thunder Force IV* e mi sono divertito come non mai. Se sanno che il MD non è il Neo Geo, perché si ostinano a fare simili scempiaggini? *View Point* per Neo Geo era apocalittico, mentre questa trasposizione non è altro che una brutta copia. Comunque, come dice il titolo del gioco, è solo questione di *Punti di Vista*...

• **Roy**

Si ringrazia Newel (MI)

Vi ricordate il caro vecchio Zaxxon? Beh, se siete dei nostalgici questo gioco fa per voi!

La grafica è molto piacevole, ma i rallentamenti e le "animazioni" sono veramente penalizzanti.

Purtroppo, molto spesso, le versioni non rendono merito agli originali.

VIEW POINT

Proprio non me l'aspettavo: questa trasposizione è veramente patetica. L'unica cosa rimasta inalterata rispetto alla prima versione è la visuale, per il resto sarebbe più opportuno stendere un velo pietoso. Il sonoro è da discoteca anni '70, molto psichedelico; la fluidità, poi, è inesistente: se solo sullo schermo appaiono più di 5 sprite, alla guida dell'astronave ci trovate Pistocchi (che è simpaticissimo) con la moviola, e questo vuol dire prendere in giro la gente che risparmia qualche quattrino per un gioco decente e viene bidonata alla grande con un titolo indegno di girare su di un Master System Penso che, dopo *Mighty Morphin' Power Ranger*, questa sia il più colossale fiasco della storia dei videogame. Se ne avete la possibilità, comunque, dategli uno sguardo e fatemi sapere: potrebbe anche piacere a qualcuno... OK, ho finito, comunque ricordate: *View Point* se lo conosci lo eviti se lo eviti non... butti via i soldi.

AGIRE & PENSARE

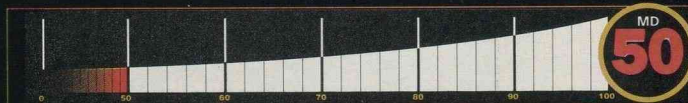
A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Provate a guidare un'astronave con animazioni alla moviola!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È forse l'unica cosa decente grazie ai colori vivi e alla visuale treddì

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sfida? Qualcuno ha pronunciato la parola sfida? Che significa?

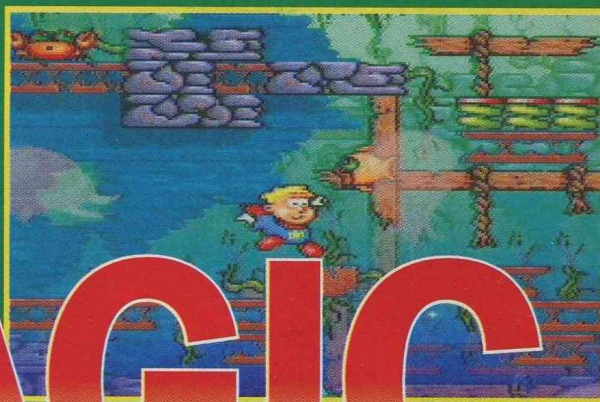
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'unico suono che sentirete saranno le vostre risate!

SOTTO CONTROLLO

Casa: JVC
N°Giocatori: 1-2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

MAGIC BOY

Hewlett è un giovane apprendista stregone irrimediabilmente distratto. Spesso fa confusione con i componenti degli incantesimi un giorno, infatti, un giorno, mette una goccia di mercurio dove non dovrebbe e combina un piccolo guaio: in un istante il maestro stregone si trasforma in un elefante e tutti gli animali nei paraggi diventano, da docili e affettuosi, feroci e aggressivi. Così il povero Hewlett deve rimediare al disastro: dovrà catturare tutti gli animali e rinchiuderli in una gabbia fino a quando non riuscirà a ritrovare lo stregone e a ritrasformarlo in essere umano.
Per raggiungere questo obiettivo, Hewlett dovrà essere guidato dal giocatore attraverso trentadue diversi livelli di piattaforme. Ogni livello viene completato nel momento in cui tutti gli animali presenti sono catturati. Attenzione però: occorre essere rapidi, poiché gli animali rimarranno rinchiusi solo per un certo periodo di tempo. I trentadue livelli sono suddivisi in quattro gruppi di otto, a ognuno dei quali corrisponde un diverso scenario: per la precisione abbiamo il Deserto, l'Oceano, la Terra dei Giocattoli e la Metropoli. Al termine degli otto livelli di un mondo viene fornita una password che permette di memorizzare la vostra posizione, in modo da poter riprendere la partita dall'ultimo mondo completato e con lo stesso numero di vite e di "continua".

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

La grafica è in stile cartone animato giapponese ed è molto gradevole.

Le animazioni dei personaggi sono esilaranti e realizzate molto bene.

Non mancano gli elementi tipici del genere, come i bumper e le molle.

MAGIC BOY

È praticamente impossibile tenere il conto di tutti i giochi di piattaforme che escono per SNES. Anche se quelli così validi da distinguersi dalla massa non sono numerosi, la media si sta assestando su livelli qualitativi generalmente discreti. Ebbene, questo *Magic Boy* è un perfetto esempio di platform dignitoso, ma privo di grande spessore. Tutto in *MB* è "carino": lo sprite del protagonista, i fondali, gli animali che scorrazzano di qua e di là, le musichette... ma il gioco nel suo complesso non riesce a proporre qualcosa di realmente nuovo o intrigante. Tutto si svolge nello stile più tradizionale di questo genere di giochi: si salta di continuo, affinando il senso del tempismo, ma alla fine dei conti rimane una sensazione di "già visto, già giocato". Chi comunque vorrà dedicare un po' di attenzione a questo titolo, sarà ricompensato da un sistema di controllo immediato e preciso e da un livello di difficoltà equilibrato e progressivo.

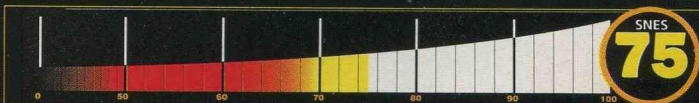
AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (8/10)
Il sistema di controllo è essenziale ma funziona bene e garantisce una buona padronanza sui movimanti di Hewlett

GRAFICA (7/10)
I colori sono accostati con gusto e gli sprite sono piuttosto graziosi: non è nulla di speciale ma riesce a essere piacevole

SFIDA (8/10)
Nonostante sia dedicato al pubblico più giovane, il livello di difficoltà è ben calibrato e saprà impegnare anche i giocatori meno sprovveduti

SONORO (7/10)
Le musichette di *Magic Boy* non rimangono impresse nella memoria, ma non vi obbligano nemmeno a selezionare l'opzione "music off"

SOTTO CONTROLLO

Per far scorrere la visuale verso l'alto
Per far scorrere la visuale verso il basso
Per dirigere Hewlett verso un destino luminoso
Per mettere in gabbia gli animali catturati
Per sparare
Per saltare

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1-2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

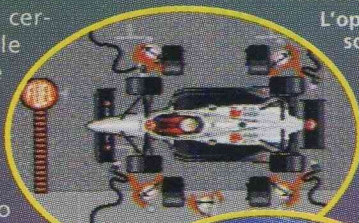
NEWMAN HAAS RACING
INDY CAR

L'Acclaim è ormai entrata a pieno titolo nel ristretto cerchio delle software house di primissimo piano, quelle, per intenderci, che con i loro prodotti e le loro strategie influenzano le sorti del mercato videoludico. È quindi normale che ogni nuovo titolo di questa casa venga atteso con particolare ansia ed esaminato con speciale attenzione, anche se non si tratta di *NBA Jam 2* o di *Mortal Kombat III*.

In questo caso siamo di fronte a un gioco di guida per il quale, almeno per quanto riguarda le licenze, sembra che non si sia badato a spese: nel titolo compaiono infatti nomi e marchi il cui uso dev'essere costato una bella camionata di dollari: innanzitutto compare il logo ufficiale dell'Indianapolis Motor Speedway Corporation, poi il nome della scuderia campione in carica della formula (la Newman Haas, appunto) e infine - squillino le trombe e rullino i tamburi - nientemeno che la firma del "Leone Inglese" Nigel Mansell, il cui faccione digitalizzato accoglie il giocatore fin dalla schermata introduttiva. I lettori di Game Power sanno bene, però, che licenze e nomi altisonanti non fanno mai, di per sé, un buon gioco: quel che conta sono i contenuti e da questo punto di vista, una volta che si incomincia a giocare seriamente, si rimane abbastanza delusi. *NHI* si rivela infatti un titolo del tutto ordinario, che non sa in nessun momento e sotto nessun aspetto competere con i migliori giochi di guida disponibili sul mercato. C'è una certa cura nella realizzazione, ma si riflette più che altro negli aspetti di presentazione e nell'inclusione di un discreto numero di opzioni e di un ampio ventaglio di piste disponibili: quel che non soddisfa è il lavoro svolto sulla simulazione del comportamento della vettura, che risponde ai comandi in modo semplicistico senza riuscire a trasmettere delle sensazioni di guida realistiche e appaganti. Alla fin fine si tratta di mantenere costantemente la vettura al centro della pista, ma tra questo e pilotare una vettura di Formula Indy c'è una bella differenza.

•*Pentothal*

Si ringraziano Play Game Shop e Queen Shop (To)

L'opzione split-screen (sopra) è, come al solito, la parte più divertente del gioco!

La grafica risulta troppo scarna.

La configurazione della vettura.

Il numero di percorsi è novetole.

NEWMAN HAAS INDYCAR

La Acclaim ha accompagnato il lancio di questo titolo con una potente azione di marketing. Su alcune riviste inglesi ha addirittura acquistato tre pagine consecutive in cui vanta le doti di *NHI*: in realtà avrebbe fatto meglio a distogliere le proprie risorse dall'acquisto di licenze roboanti e di spazi pubblicitari eccessivi, destinandole invece al budget produttivo del gioco: una maggiore attenzione alla qualità della programmazione avrebbe senz'altro giovato sia alla versione Mega Drive che a quella Super Nintendo, entrambe accomunate da una superficiale riproduzione dei meccanismi di guida della monoposto. Il gioco, nel suo complesso, ha così un sapore insipido e scivola via senza lasciare alcun segno nella memoria di chi lo prova. Gli unici sprazzi di personalità li ha nella modalità a due giocatori: l'opzione "uno contro uno" costruita sul canonico split-screen orizzontale riesce infatti a coinvolgere e divertire: il merito è forse più dei giocatori, che animano la sfida, che del gioco, ma tanto basta ad assicurare la sufficienza.

AGIRE & PENSARE

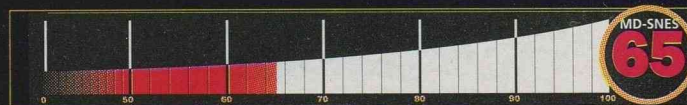
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE / SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)
Il controllo sulla vettura è troppo semplicistico e quindi poco appagante, ma tutto sommato si rivela sufficientemente immediato

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)
Scarna su tutti e due i formati: passi per il Mega Drive, ma almeno il Mode 7 sullo SNES potevano prenderlo in considerazione!

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7)
Il buon numero di piste e la modalità a due giocatori aggiungono un po' di divertimento e assicurano una discreta longevità

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)
C'è una leggera predominanza del Super Nintendo sul Mega Drive, ma nel complesso siamo su livelli di assoluta normalità: sei, insomma

SOTTO CONTROLLO

PIATTAFORME

Casa: TIME WARNER
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

GENERATIONS LOST

Dallo stesso team di programmatori che ha prodotto *X-Men* ci giunge, sotto etichetta Time Warner Interactive, questo *Generations Lost*, un titolo che, sia nell'atmosfera che nella struttura di gioco, presenta più di un punto in comune con *Flashback*, l'ottima avventura dinamica della Delphine nata sui computer e in seguito convertita con buon successo per le console a 16 bit.

Il mondo di *Generations Lost* si ispira ai classici modelli post-apocalittici: ambientazioni tecnologiche ricche di complessi macchinari metallici si alternano a scenari più selvaggi, in cui la vegetazione cresce rigogliosa; che il colore predominante sia il grigio dell'acciaio oppure il verde del fogliame, tutti i sei mondi di cui è composto questo gioco sono comunque accomunati da un'atmosfera di desolazione e solitudine. Se è pur vero che desolazione e solitudine sono il complemento più adatto per un'ambientazione di questo tipo, è altrettanto vero che giocando a *GL* viene talora da chiedersi se il tono eccessivamente dimesso e deprimente dei fondali grafici e soprattutto il bassissimo numero di personaggi animati presenti siano il risultato di un'esplicita volontà degli sviluppatori oppure la conseguenza di una certa mancanza di idee. Il protagonista del gioco (un energumeno di nome Monobe che ha, come al solito, il compito di salvare l'intero universo) salta con buona volontà da una piattaforma all'altra, si inerpica sui rami degli alberi, si lancia di liana in liana, ma in fin dei conti la sua interazione con il mondo che lo circonda è piuttosto limitata e si risolve nella pressione di qualche bottone, nell'azionamento di leve e nella disintegrazione dei nemici che di tanto in tanto gli si parano davanti.

A parte questa leggera mancanza di spessore, *Generations Lost* può contare comunque su un discreto sistema di controllo che permette di condurre Manobe in modo immediato e spedito: una particolare nota di merito va al sistema "E-Rad" che consente di issarsi in verticale per raggiungere locazioni che non sono alla portata di un semplice salto.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Shop (To)

Un aspetto sicuramente affascinante e coinvolgente di Generation Lost è l'ambientazione originale e ben costruita che gli fa da background.

Se non riuscite ad aprire la porta non potrete proseguire.

Come potete vedere l'animazione del personaggio è molto accurata.

Le animazioni sono ben realizzate, ma la giocabilità non è profondissima.

GENERATIONS LOST

Nelle intenzioni dei programmatori, questo gioco doveva essere un'avventura dinamica alla *Flashback* in cui gli elementi più tipicamente platform non sono altro che il supporto per una struttura di gioco basata sull'intreccio e la risoluzione degli enigmi. Alla prova dei fatti dobbiamo però rilevare una certa mancanza di profondità che nel complesso impedisce di definire *Generations Lost* una vera e propria "arcade adventure"; non possiamo, però, nemmeno intendere questo titolo come semplice platform, dato che gli elementi caratteristici dei giochi a piattaforme sono qui presenti in forma solo approssimativa. Questo gioco finisce quindi col rappresentare un classico caso di "né carne, né pesce": troppo superficiale per attrarre gli avventurieri e nel contempo troppo lento per intrigare i platformer. Non ci sono gravi difetti realizzativi o di programmazione, manca solo la giusta focalizzazione: *GL* resta così un po' troppo banale e ordinario per appassionare realmente i giocatori di oggi, che sono giustamente smaliziati ed esigenti.

AGIRE & PENSARE

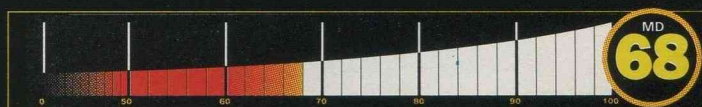
A ○ ○ ● ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (7/10)
Usare l'E-Rad (uno strano raggio di energia) per spostarsi è molto divertente.

GRAFICA (6/10)
È nitida e ben definita, ma nel complesso un po' troppo scialba: sia negli accostameti dei colori che nel design

SFIDA (6/10)
I livelli sono in tutto solo sei e oltretutto piuttosto simili fra loro. In molti potrebbero finirlo troppo in fretta

SONORO (7/10)
Le musiche non sono eccezionali, però sono realizzate con cura e riescono a creare una certa atmosfera

SOTTO CONTROLLO

SPORTIVO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1-4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Dopo la biblica abbuffata di panettoni, torroni e leccornie varie, per smaltire tutta la bonza (ciccia) accumulata, non c'è nulla di più salutare che una bella passeggiata in un immenso prato verde, meglio ancora se corredato di campo da golf.
Visto e considerato, però, che il golf non è uno sport alla portata di tutti (almeno non alla mia), possiamo accontentarci del surrogato propostoci dalla ormai quasi mitica EA, casa produttrice di alcune delle migliori simulazioni sportive degli ultimi anni (*John Madden Football, FIFA soccer*, ecc.).
PGA Tour Golf 3 presenta delle variazioni fondamentali rispetto ai suoi predecessori, ossia otto percorsi del circuito ufficiale TPC, quattro nuovi percorsi, e ben tre nuovi tornei che potremo affrontare nelle vesti di uno dei dieci professionisti del ranking statunitense oppure nei nostri più umili panni. Una nuova finestrella ci permetterà di imprimere alla pallina l'effetto più opportuno a seconda del vento e delle depressioni del green.
Le movenze del golfista (che non é uno con la golf e neppure uno che produce maglioni), sono state digitalizzate in modo tale da far così sembrare il tutto molto più realistico, inoltre, grazie alla presenza di una batteria di *backup* è possibile registrare le nostre migliori performance. L'acquisto di *PGA 3* è quasi obbligatorio per gli amanti del genere, e può essere un ottimo diversivo qualora si stia cercando un po' di pace e tranquillità anche per tutti gli altri.

• Roy

Si ringrazia Console Generation - MI

Questa è la mappa della buca. Fate attenzione a quelle macchie bianche.

Non fatevi impressionare, non è un'avventura testuale.

Provate a usare un driver sul green e poi ritornate in questa schermata.

In questa schermata potete verificare la pendenza del green.

PGA TOUR GOLF 3

Io, personalmente, sono un amante di quasi tutti i giochi sportivi (ad eccezione del basket e dell'hockey), e non posso, di conseguenza, fare altro che elogiare il lavoro della Electronic Arts: anche se il gioco di per sé non rappresenta un'innovazione radicale nel campo dei videogame, è pur sempre un buon prodotto, degno di far parte della ludoteca di un buon video-sportivo. *PGA Tour Golf 3* è uno di quei videogiochi che fanno la differenza sugli scaffali dei negozi ormai strapieni di picchiaduro, a volte veramente osceni... Ma non vorrei aprire una diatriba inutile con chi di voi, a ragione, ama quel genere, perciò tralascio con un diplomatico de gustibus. *PGA 3*, comunque, rimane un prodotto adatto solo a coloro che amano le buone simulazioni sportive.

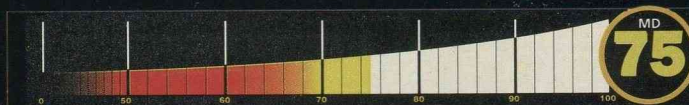
AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ● ○ P

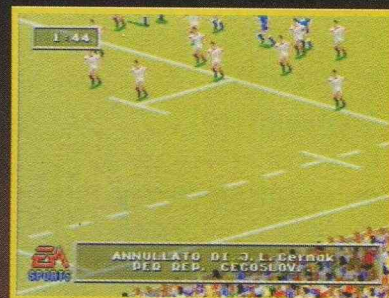
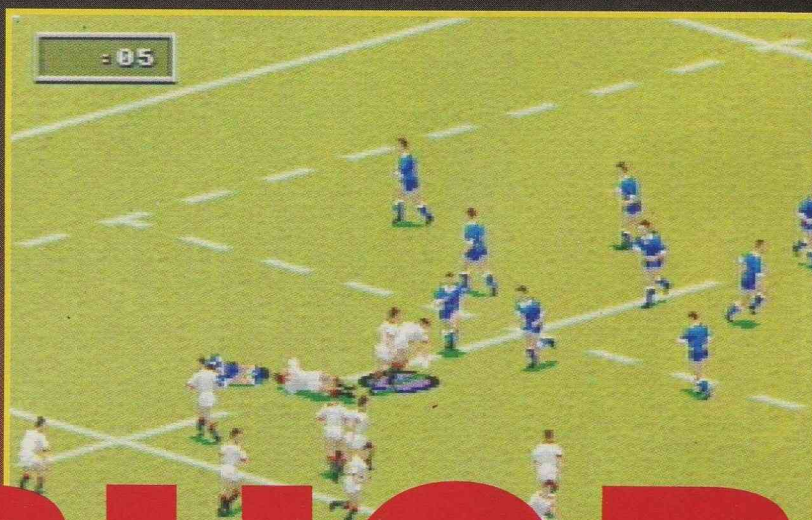
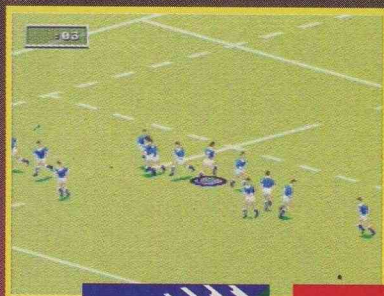
MEGA DRIVE

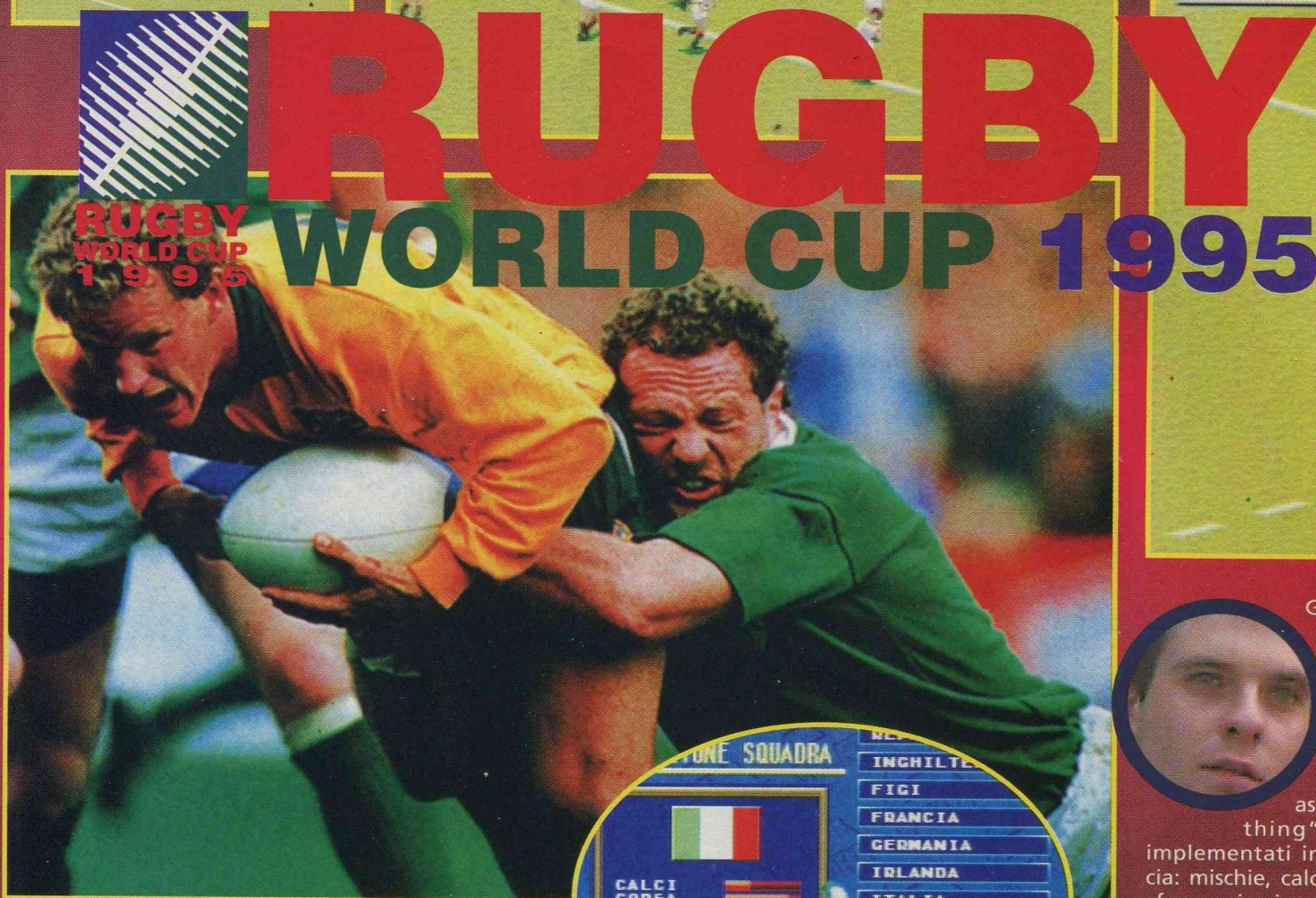
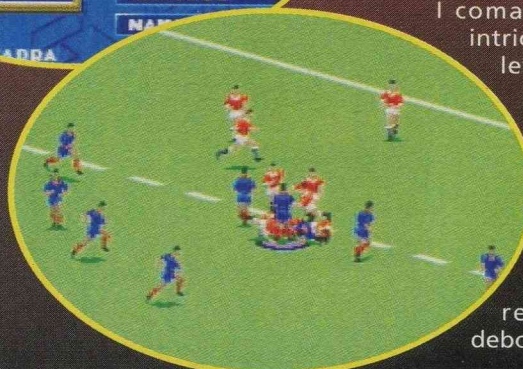
GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 8
Buona, anche se per i novizi possono sorgere dei problemi

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 6
Molto curata l'immagine del golfista, piuttosto scarni i fondali

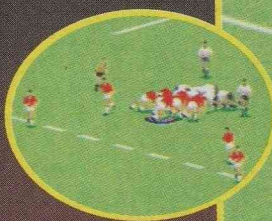
SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 8
Un buon giocatore di golf non si tira mai indietro

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 6
È il classico sonoro dei giochi di golf con dei buoni effetti

SOTTO CONTROLLO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

La grafica è tale da creare una perfetta sensazione di realismo.

RUGBY WORLD CUP 1995

Tutte le situazioni di gioco di uno scontro reale vengono riproposte fedelmente e realisticamente in questo titolo.

Gli appassionati del rugby in attesa di una decente conversione del loro sport preferito possono gioire, tutti gli aspetti della "real thing" sono stati implementati in questa cartuccia: mischie, calci in touche, trasformazioni e tutto quanto è rugby. È possibile giocare amichevoli, campionati di fantasia oppure la Coppa del Mondo che si giocherà nel prossimo maggio. I comandi sono inizialmente intricati ma dopo un'attenta lettura del manuale e un paio di partite di assaggio vi resteranno pochi dubbi sull'efficacia del controllo. Tra le numerose opzioni, tra cui quella per gustarvi il replay, ne trovate anche una per visualizzare i punti di forza e di debolezza di ciascuna forma-

Le sequenze digitalizzate aggiungono sapore alla simulazione.

A parte alcune imperfezioni tecniche, RWC'95 rimane un buon gioco.

La visuale 3D alla FIFA Soccer è spettacolare e ben realizzata.

AGLI ORDINI!

Ho detto che i comandi sono spiegati nel manuale, ma dato che la versione da noi provata non aveva le istruzioni nell'idioma di Dante e di De Mita e che analoghe cartucce potrebbero anche capitare a voi, ecco la spiegazione di alcuni comandi.
Se siete in possesso di palla, con il tasto A calcerete a seguire, con B (in combinazione con la croce del pad) passerete a un compagno e con C accelererete.
Allorché sarete senza pallone, con A vi produrrete in un tentativo di placcaggio, con B cambierete il giocatore sotto il vostro controllo e C servirà ancora per correre come pazzi.
Per quanto riguarda le mischie, con la pressione di un qualunque tasto introdurrete l'ovale nel mucchio, con la croce del pad dirigerete la mischia (sempre che gli avversari vi permettano di farlo) e premendo simultaneamente A, B e C commetterete un fallo trattenendo il pallone sempre a terra. Ma chi ha detto che gli arbitri riescono sempre a vedere dentro una mischia?

zione con i reparti e i giocatori esaminati attentamente uno per uno.
Tutte rose e fiori? Nossignori, purtroppo... Ci è rimasto qualche dubbio sull'aspetto grafico di questo titolo: il campo è mostrato in prospettiva tridimensionale in stile *FIFA Soccer* e le animazioni dei giocatori sono molto buone, ma il gran numero di giocatori presenti allo stesso tempo sul terreno di gioco dà origine, di quando in quando, a misteriose sparizioni di pezzi di giocatori e, a volte, persino dello stesso pallone. Curioso, ma spiegabile con la non esaltante potenza del Motorola 68000, il cuore dell'Emmedì.
Inoltre a volte non si riconosce subito il portatore di palla, e questo problema è un po' più grave del precedente.
Pollice in alto se amate il rugby ma il ditone resta a mezz'asta se non vi piace lo sport con la palla a forma di oliva.

• *Paddy*

RUGBY WORLD CUP 1995

Primo suggerimento: operate molti passaggi in linea per cercare varchi nella difesa avversaria. Secondo suggerimento: calciate senza pensarci su due volte se vedete ogni strada bloccata. Terzo suggerimento: pensateci su prima di comprare il gioco se non vi piace questo sport. Il punto è che questa cartuccia offre una sfida tanto avvincente quanto particolare: non è facilissimo entrare a fondo nelle regole e la confusione che regna in campo potrebbe scoraggiare il giocatore medio che non conosce già i meccanismi di gioco. Se invece vi piace lo sport e la sua splendida atmosfera potete andare sul sicuro: *Rugby World Cup 1995* vi farà vivere giornate di puro e sano divertimento. E finalmente potrete far vincere una Coppa del Mondo alla formazione italiana. Peccato solo per i già citati problemi di resa grafica dei giocatori e del pallone. Una buona simulazione ma sotto gli standard abituali dell'Electronic Arts.

AGIRE & PENSARE

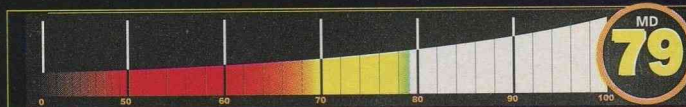
A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (6/10)
Sembra complessa all'inizio, ma si aggiusta con il passare del tempo

GRAFICA (7/10)
Buone le animazioni, nota di biasimo per le sparizioni di giocatori e pallone

SFIDA (9/10)
Tante formazioni e tornei come se piovesse e poi è possibile giocare anche in quattro. Quasi impossibile fare di meglio

SONORO (8/10)
Ottime le digitalizzazioni, peraltro rare, buoni gli affetti sonori

SOTTO CONTROLLO

SPARATUTTO

Casa: **OCEAN**
N°Giocatori: **1-2**
Continua?: **NO**
Livelli di difficoltà: **3**

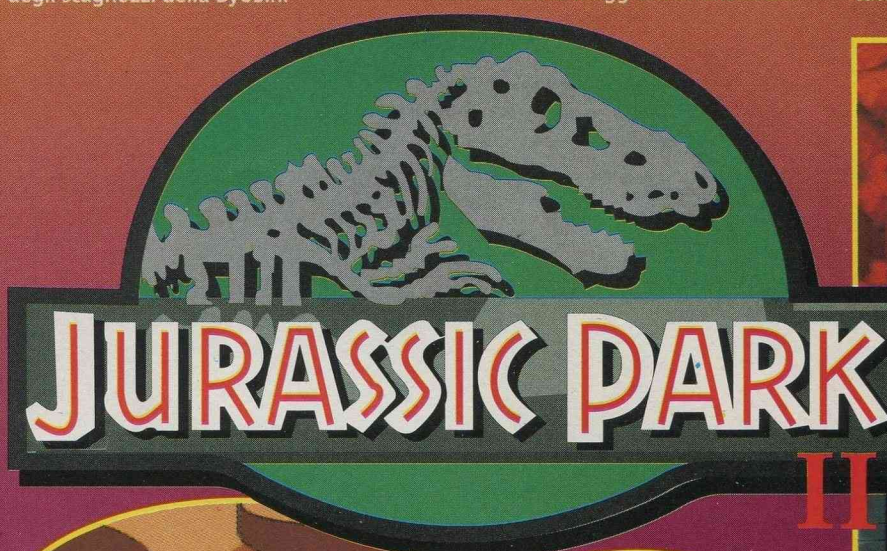
Per quel che mi ricordo dalla lettura del libro (un paio di anni fa) e dalla visione del film (più recente), alla fine di "Jurassic Park" l'ideatore del progetto e fondatore del parco, John Hammond, veniva simpaticamente divorato da un gruppo di Procompsognati (procoche? NdR). A quanto pare, invece, il vecchio pazzo aveva la pellaccia più che dura: se l'è infatti cavata alla grande ed è tornato in affari più agguerrito che mai, intenzionato a riaprire il singolare parco di Isla Nublar. La situazione, però, è nel frattempo divenuta - se possibile - ancora più critica: la ByoSin Inc. (la società che aveva cercato di rubare gli embrioni di dinosauro allo staff di JP) sta infatti tentando di impadronirsi dell'Isola Nuvolosa e delle sue attrazioni. A questo punto entrate in ballo voi, che nei panni di Alan Grant vi recate nel parco per prendere in mano la situazione. Il protagonista attraversa l'area di gioco in senso orizzontale (il che significa che quando esce dallo schermo l'area si azzera e compare un nuovo quadro... ricordate *Pitfall*?): cammina, salta, si accuccia ma soprattutto spara all'impazzata a tutto ciò che si muove, stando però attento a non usare armi letali contro i dinosauri che, in quanto preziosissimi, possono essere solo storditi per non compromettere il futuro del parco (gli uomini della BioSyn, invece, possono essere massacrati a piacere). *JPII* è articolato in una serie di missioni completabili in ordine non lineare: si può di volta in volta scegliere quale missione intraprendere, a meno che non si verifichino delle situazioni di emergenza, nel qual caso si è obbligati a entrare in azione. Gli obiettivi variano dagli interventi di manutenzione alla protezione di esemplari in pericolo, dalla cattura del T-Rex fuggito allo sterminio dei mercenari della BioSyn.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

Grant si trova a dover fronteggiare degli scagnozzi della ByoSin.

Nei riguardi dei dinosauri del parco, dovrete avere maggiore attenzione...

JP2 è un gioco di piattaforme/sparatutto abbastanza lineare.

Fate attenzione! I dinosauri non sanno che li volete salvare.

SUPER NES

JURASSIC PARK II

Con un riferimento indiretto alle teorie matematiche di uno dei personaggi di "Jurassic Park" (Malcolm, per la precisione) il sottotitolo di questo gioco recita: *The Chaos Continues*. E in effetti lo stile di gioco richiesto è piuttosto caotico. In linea di massima le missioni sono infestate di dinosauri che irrompono repentinamente nello schermo e di agenti della BioSyn che sparano all'impazzata: per cavarsela limitando i danni bisogna più che altro avere i riflessi pronti; i tocchi acrobatici o le finezze non sono né necessari né efficaci. Nel complesso, quindi, *JPII* offre una buona dose di azione e poco più: la grafica è appena discreta, la scelta dei colori non sempre felice e le animazioni solo sufficienti. Voglio però segnalare due note di merito: innanzitutto il sonoro, che è valido e contribuisce a creare una buona atmosfera; in secondo luogo la possibilità di visualizzare il testo, oltre che in inglese, francese e tedesco, anche in italiano (avete letto bene: in italiano). Il che forse non è fondamentale, ma fa sempre piacere.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

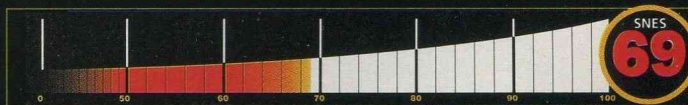
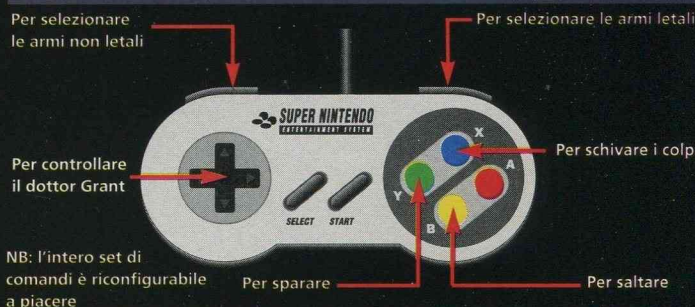
GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 7
Il controllo è piuttosto semplice (si salta, si spara e poco più) ma nel complesso è sincero e funzionale: non ci si può lamentare

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 6
Il tono generale lascia un po' insoddisfatti: sia il design degli sprite che le animazioni potevano essere realizzati con maggior cura

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 6
La struttura non lineare rende il gioco un po' più vario e flessibile, ma le missioni sono pochine e mancano di spessore

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 7
Le musiche che accompagnano l'azione di gioco sono belle e suggestive. Gli effetti un po' banalotti, ma tutto sommato efficaci

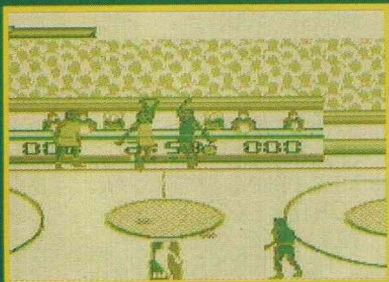
SOTTO CONTROLLO

Per selezionare le armi non letali
Per selezionare le armi letali
Per schivare i colpi
Per controllare il dottor Grant
Per sparare
Per saltare
SUPER NINTENDO
SELECT START

NB: l'intero set di comandi è riconfigurabile a piacere

SPORTIVO

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

NBA JAM

Le schiacciate hanno reso *NBA Jam* un titolo mitico e, in questo, la versione per Game Boy è certamente una gradita conferma.

Il momento della rimessa a due: il più alto avrà sicuramente la meglio!

Torna, a grande richiesta, la simulazione cestistica più gettonata di tutti i tempi e questa volta, a beneficiarne l'uscita, sono i fortunati possessori del portatile monocromatico Nintendo. Acclamato, nel '93, come gioco dell'anno dai gestori di sale giochi statunitensi, *NBA Jam* assurge a chiara fama nel Vecchio Mondo l'anno seguente, soprattutto grazie alla brillante conversione, a opera della stessa Acclaim, per Mega Drive e SNES. Ma il gioco è troppo bello per essere di esclusivo privilegio degli "opulenti" possessori di sistemi a sedici bit, e ben presto anche la versione per il portatile a colori della Sega vede la luce. Con quest'ultima conversione il cerchio finalmente si chiude e tutte le console di maggior diffusione dispongono della propria cartuccia. Qualche cenno sul regolamento, a beneficio dei pochi che ancora non conoscono questo titolo: *NBA Jam* è fondamentalmente una simulazione di un incontro di basket giocato due contro due a tutto campo tra autentici giocatori NBA (ce ne son ben 54 tra cui scegliere!). Oltre alla fluidità delle animazioni, ciò che fa di questa cartuccia una pietra miliare nella storia dei videogame è la sua assoluta mancanza di regole e, soprattutto, di fair-play. Nessun fallo viene mai fischiato, indipendentemente dalla gravità e dalla volontarietà del contatto, cosicché la miglior tattica rimane quella del gioco pesante, senza fare alcun prigioniero! Se unite a tutto questo più di 50 schiacciate differenti e una giocabilità da urlo, capirete che avete tra le mani probabilmente il miglior titolo sportivo attualmente disponibile per Game Boy, il che, detto da uno che si occupa delle classifiche ufficiali di Game Power, avrà pure il suo peso...

• *Vordak*

NBA JAM

NBA Jam è il quinto gioco di basket per il piccolo portatile monocromatico. Dopo i due *NBA Challenge*, dopo il buon *Double Dribble* della Konami, dopo *Tip-Off*, ecco finalmente un titolo che davvero cattura l'autentica, frenetica ed esaltante atmosfera dell'aureo mondo del basket professionistico statunitense. Sembra incredibile quello che gli sviluppatori dell'Acclaim sono riusciti a fare: la grafica è fluida e velocissima, senza alcuno sfarfallamento né rallentamento, anche quando molti sprite occupano contemporaneamente lo schermo. Il sonoro é ottimo, anche se manca del commento parlato che caratterizzava le altre versioni "maggiori". Pressoché immutata è invece rimasta la giocabilità, così come le opzioni che consentono di "settare" i vari incontri secondo i propri gusti. Uniche note negative: la mancanza di un memory back up che tenga in memoria i vari record, nonché l'imperdonabile mancanza dell'opzione a due giocatori, che avrebbe di certo garantito a *NBA Jam* il prestigioso titolo di Power Game.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ

È esattamente la stessa dell'originale coin-op, con addirittura il pulsante "Turbo" che consente di dare maggior efficacia a tutte le azioni

GRAFICA

Estremamente fluida e veloce, esattamente come dovrebbe essere un gioco di basket

SFIDA

Peccato per il memory back-up e, soprattutto, per l'opzione a due, ma anche così impiegherete non poco a sconfiggere tutte le 27 squadre presenti nel gioco

SONORO

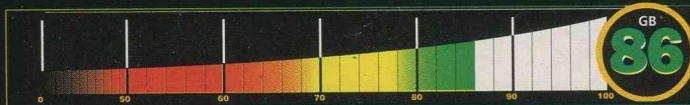
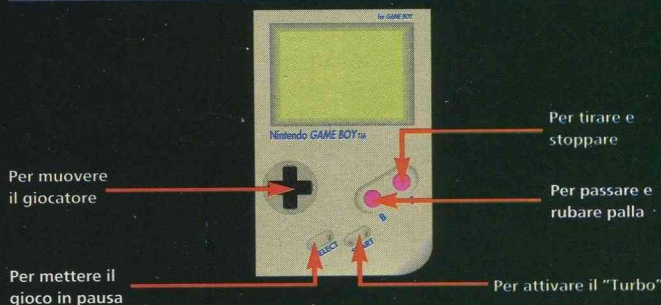
Manca il commento parlato che caratterizzava le versioni "maggiori", ma anche così svolge con grande efficacia ed eleganza il proprio compito

SOTTO CONTROLLO

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210
(di fronte villa Guarna)
REGGIOCALABRIA
Tel. 0330/360817
Tel.0965/593245-Fax0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSOLE 3DO

RISE OF THE ROBOTS	125.000
DEMOLITION MAN	90.000
FIFA SOCCER	105.000
NEED FOR SPEED	105.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000
REBEL ASSAULT	105.000
SAMURAY SHOWDOWN	115.000
SHOCK WAVE 2	95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	129.000
WORLD CUP GOLF	79.000
STARBLADE	109.000
SUPREME WARRIORS	119.000
PATAANK	95.000
LOVE BITES V.M.18	75.000
NOVA STORM	129.000

CONSOLE MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT 1	79.000
MORTAL KOMBAT 2	85.000
FIFA SOCCER	TELEFONARE
DUFFY DUCK	79.000
WORLD CUP USA 94	79.000
ALADDIN	75.000
LION KING	75.000
ASTERIX 2	79.000
ECCO THE DOLPHIN	75.000
SONIC 4	TELEFONARE
MICRO MACHINES 2	TELEFONARE

CONSOLE 32X

VIRTUAL RACING DE LUX	ITA	139.900
VIRTUAL RACING DE LUX	USA	129.000
CORPSE KILLER	ITA	139.900
CORPSE KILLER	USA	119.000
SUPREME WARRIORS	ITA	139.000
SUPREME WARRIORS	USA	119.000
DOOM	ITA	129.000
DOOM	USA	119.000
STAR WARS ARCADE	ITA	129.000
STAR WARS ARCADE	USA	119.000

NEOGEO CD

NAM 75	75.000
ALPHA MISSION 2	75.000
TOP PLAYER GOLF	75.000
SUPER SPY	75.000
FOOTBALL FREENZY	75.000
ART OF FIGHTIN	75.000
BASEBALL STAR 2	85.000
ART OF FIGHTIN 2	85.000
FATAL FURY 2	85.000
SAMURAY SHOWDOWN	85.000
SUPER SIDE KICKS 2	85.000
AERO FIGHTERS 2	95.000
KING OF THE MONSTER 2	85.000
TOP HUNTER	99.000
KELNOV REVENGE	99.000
WORLD HEROES 2 JET	105.000
SAMURAY SHOWDOWN 2	113.000
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	113.000
STREET UP BASKET	113.000
WIEW NOVITA'	telefonare

OFFERTISSIME MEGACD

MORTAL KOMBAT	ITA	99.000
FIFA SOCCER	ITA	89.000
DUNE	ITA	89.000
HEIMDALL	ITA	99.000
NBA JAM	ITA	85.000
SONIC	ITA	85.000
BRUTAL	ITA	85.000
MICKEY MANIA	ITA	105.000
SENSIBLE SOCCER	ITA	79.000

CONSOLE ed ACCESSORI

SUPERNINTENDO+SCART+PAD+MORTAL KOMBAT 1	PAL	269.900
SUPERNINTENDO+SCART+PAD+DONKEY K. COUNTRY	PAL	359.000
SUPERNINTENDO+SCART+PAD+MARIO ALL STAR	PAL	269.000
JOYPAD CON TURBO E RALLENT SNES		29.000
ADATTATORE FX GOLD 2 SNES		29.000
CAVO SCART SNES USA/ITA/JAP		25.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.900
MEGADRIVE 2+2 PADS+ALIMENT+CAVO TV	ITA	219.900
MEGADRIVE 2+2 PADS+ALIMENT+CAVO TV GIOCO	ITA	249.000
MEGADRIVE 2+2 PADS+RADICAL REX O SECOND SAMURAJ	ITA	259.000
CAVO SCART MEGADRIVE 1 E 2		25.000
JOYPAD 6 TASTI COMPETITION PRO		29.900
ADATTATORE NITRO 2 CON CODICI		35.000
ADATTATORE MASTER S.-MEGADRIVE		45.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.000
CONSOLE 32X SEGA + GIOCO A SCELTA	ITA	565.000
CONSOLE 32X SEGA + DOOM	USA	499.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS		950.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + GIOCO		1.099.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + 6 GIOCHI		1.450.000
CONSOLE 3DO + GIOCO	PAL	1.090.000
CONSOLE 3DO + GIOCO + SAMURAJ SHOWDOWN	PAL	1.185.000
CONSOLE GAMEBOY + GIOCO	EURO	145.000
CONSOLE GAMEGEAR + 4 GIOCHI	EURO	199.000
CONSOLE SATURN + VIRTUAL FIGHTER		1.250.000
PLAYSTATION SONY		telefonare

CONSOLE MEGADRIVE

DINO DINI SOCCER	ITA	99.900
DRAGON BRUCE LEE STORY	ITA	99.900
DUNE 2	ITA	115.000
BUBSY 2	ITA	89.000
EA SPORT TENNIS	ITA	99.900
FLINK	ITA	89.000
EART WORM JIM	ITA	119.900
FIFA SOCCER 95	ITA	99.900
GENERATION LOST	ITA	75.000
HURRICANES	ITA	109.000
JIMMY W. SNOOKER BILIARDO		79.900
JURASSIC PARK 2	ITA	105.000
LION KING	ITA	109.900
MEGA BOMBERMAN	ITA	98.000
POWER RANGERS	ITA	95.000
PYSCO PINBALL	ITA	105.000
SHAQ FU	ITA	109.900
SONIC & KNUCKLES	ITA	109.000
STREET OF RAGE 3	ITA	109.000
SUPER STREET FIGHTER 2	ITA	129.000
SYNDACATE	ITA	109.000
RISE OF THE ROBOTS	ITA	125.000
TINY TOONS ALL STAR	ITA	95.000
TAZMANIA 2	ITA	89.900
URBAN STRIKE	ITA	99.900
WOLVERINE X-MEN 2	ITA	119.000

OFFERTISSIME MEGADRIVE

RADICAL REX	ITA	59.000
MIGHTY MAX	ITA	69.000
MEGA TURRICAN	ITA	65.000
LOST VIKING	ITA	59.000
DAVIS CUP TENNIS	ITA	34.000
ALIEN 3	ITA	39.000
ETERNAL CHAMPION	ITA	53.000
HARD BALL 94	ITA	49.000
SECOND SAMURAI	ITA	55.000

MICKEY MANIA MD/SNES L.99.900
PITFALL MD/SNES L. 99.900
POWER DRIVE MD/SNES L. 99.900

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

CONSOLE SUPERNINTENDO

BATMAN E ROBIN	PAL	129.900
BLACK HAWK	PAL	109.000
DINO DINI SOCCER	PAL	115.000
DRAGON BRUCE LEE	PAL	109.000
EART WORM JIM	PAL	129.900
GHOULS PATROL	PAL	145.000
INDIANA JONES 2	PAL	139.900
JORDAN ADVENTURES	PAL	115.000
JIMMY WHITE SNIIK. BILIARDO		99.900
FIFA SOCCER 95	PAL	99.900
LION KING	PAL	129.900
MICRO MACHINES	PAL	115.000
MIGHTY MAX	PAL	109.000
NIGEL MANSEL INDY	PAL	129.900
POWER RANGERS	PAL	139.900
RISE OF THE ROBOTS	PAL	OFFERTA
SYNDACATE	PAL	99.900
SPARKSTER	PAL	105.000
TINY TOONS SPORT	PAL	109.000
VORTEX FX 2	PAL	139.900
WOLVERINE X-MEN 2	PAL	145.000
STREET RACER	PAL	99.900

OFFERTISSIME SUPERNINTENDO

BATTLESHIP	PAL	55.000
BATTLETANKS 2	PAL	55.000
B.O.B.	PAL	45.000
BATMAN RETURN	PAL	65.000
DESERT FIGHTER	PAL	69.000
KICK OFF	PAL	45.000
INTERN. TENNIS TOUR	PAL	49.000
MORTAL KOMBAT 1	PAL	55.000
MECH WARRIORS	PAL	65.000
SENSIBLE SOCCER	PAL	65.000
SUNSET RIDERS	PAL	65.000
TURN & BURN	PAL	69.000
ZOOL	PAL	55.000
X-KALIBRE	PAL	79.000
MARIO WORLD	PAL	39.000

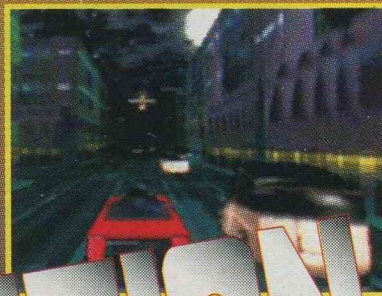
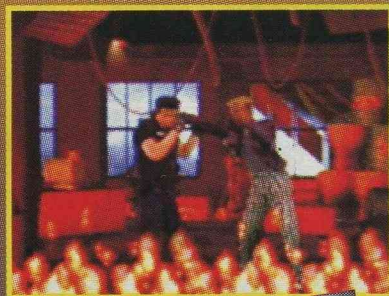
GAMEGEAR

ASTERIX 2	ITA	73.000
ECCO THE DOLPHIN 2	ITA	73.000
FIFA SOCCER	ITA	73.000
HURRICANES	ITA	75.000
POWER RANGERS	ITA	73.000
RISE OF THE ROBOTS	ITA	75.000
TAZMANIA	ITA	73.000
WWF RAW	ITA	75.000
X MEN 2	ITA	73.000
LION KING	ITA	73.000
PETE SAMPRAS TENNIS	ITA	73.000
SONIC 4	ITA	73.000
ALIMENTATORE		15.000
LENTE D'INGRANDIMENTO		15.000

CONSOLE GAMEBOY

ALADDIN	ITA	64.000
ALIEN OLIMPCS	ITA	59.000
ALIMENTATORE		15.000
BATTLETOADS	ITA	39.000
BLUES BROTHERS	ITA	39.000
CASTLEMANIA 2	ITA	43.000
CASTLE QUEST	ITA	39.000
FIFA SOCCER	ITA	TELEFONARE
JURASSIC PARK 2	ITA	59.000
LEMMING 2	ITA	49.000
MICRO MACHINES	ITA	52.000
MONSTER TRUCKS WAR	ITA	62.000
MS PACMAN	ITA	59.000
MARIO LAND 4		TELEFONARE
NBA JAM	ITA	69.000
RACE DAYS	ITA	59.000
TARZAN	ITA	59.000
TINY TOONS SPORTS	ITA	59.000
SAMURAI SHOWDOWN	ITA	63.000
YOGI BEAR	ITA	59.000
WINTER GOLD	ITA	59.000

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Prendetevi un attimo di pausa prima di tornare a sparare.

Comincio subito con un'ammissione di colpa: ebbene si, non ho visto "Demolition Man". Non l'ho visto l'anno scorso, quando uscì nelle sale, né l'ho noleggiato ora, in vista di questa recensione. Il mio attaccamento a Game Power è enorme e la mia disponibilità al sacrificio, per il bene della testata, pressoché infinita, ma arrivare a vedere un film con Sylvester Stallone... ebbene, questo proprio non mi può essere chiesto. Ciò nondimeno, sono convinto che non aver visto la pellicola originale non pregiudichi la possibilità di recensire oggettivamente e con efficacia il tie-in che ne è stato tratto. Quindi, è con l'animo puro e sgombro da pregiudizi che mi accingo a valutare *Demolition Man* per 3DO, un titolo in cui la Virgin Interactive Entertainment crede molto. Si tratta di un classico esempio di produzione "siliwoodiana", frutto degli sforzi congiunti dell'industria cinematografica e di quella videoludica. In questo gioco sono infatti comprese sequenze di Full Motion Video tratte direttamente dal film, nonché passaggi estranei alla sceneggiatura originale e girati da Stallone e Snipes appositamente per il videogame.

La struttura di gioco è quanto di più vario e articolato si possa pretendere: *DM* è in pratica costituito da una serie di sottogiochi profondamente diversi. C'è un livello sparatutto in stile *Operation Wolf*, in cui si sposta un mirino attraverso lo schermo crivellando i nemici che appaiono; c'è un vero e proprio picchiaduro in cui John Spartan (il personaggio interpretato da Stallone) affronta a suon di cazzotti il cattivo Simon Phoenix (alias Wesley Snipes); c'è una sezione alla *Doom*, in cui Spartan dà la caccia a Phoenix muovendosi in soggettiva tridimensionale; e infine c'è anche una parte di guida, che pone il giocatore ai comandi della vettura del protagonista. Il tutto è condito da una serie di intermezzi in FMV, e da una colonna sonora digitale in Q Sound, un particolare processo di trattamento del suono, che conferisce profondità agli effetti audio.

• *Pentothal*

Si ringraziano Alex Computer e Play Game Shop (To)

Con l'apposita pistola vi divertrite senz'altro di più.

DEMOLITION MAN

Demolition Man per 3DO è un titolo che mira a impressionare il giocatore, rimpinzandolo con un concentrato delle strutture di gioco più in voga del momento. Si ha però l'impressione che alla Virgin abbiano voluto confezionare un prodotto che accontenti tutti e non scontenti nessuno, dagli appassionati di picchiaduro ai giocatori dal grilletto facile: e così questo CD sembra, per alcuni versi, una specie di "Bignami" del videogaming anni '90. Nell'ansia di ricomprendere sottogiochi di natura completamente diversa si è un po' persa di vista la coerenza complessiva, col risultato che, pur essendo complessivamente discreto, non eccelle in nessuna delle categorie coperte: la sezione picchiaduro è un po' approssimativa, la corsa in macchina non è nulla di speciale, lo stage alla *Operation Wolf* è carino, ma solo se giocato con l'apposita Lightgun. Un po' meglio la sezione in soggettiva stile *Doom*. Insomma, se cercate la quantità, in *DM* la troverete senz'altro. La qualità, invece, fareste meglio a cercarla nei titoli più mirati e specializzati.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (6/10)

Il sistema di controllo varia moltissimo a seconda delle diverse fasi in cui ci si trova. Non è molto sofisticato, ma tutto sommato sufficiente

GRAFICA (8/10)

L'Interactive Multiplayer va a nozze con questo tipo di gioco. Grazie al supporto CD riesce a creare un'atmosfera decisamente cinematografico

SFIDA (7/10)

L'interesse dovrebbe essere garantito dalla grande varietà di impostazioni: in realtà, per molti, proprio questa potrebbe rivelarsi deludente

SONORO (9/10)

Nulla da eccepire: gli effetti sonori sono di grande impatto e anche le musiche non sono da meno. Potenza del supporto ottico

SOTTO CONTROLLO

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee | MEGADRIVE | FAX 051-344.906

L. 35.000 | L.67.000 | L.109.000 | L. 66.000 | L. 99.000 | L.98.000 | L. 59.000 | L.129.000 | L. 99.000

L. 63.000 | L.119.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 66.000 | L. 59.000 | L. 39.000

L. 59.000 | L. 59.000 | L. 47.000 | L. 59.000 | L. 44.000 | L. 49.000 | L. 79.000 | L. 59.000 | L. 56.000

L. 85.000 | L. 69.000 | L. 49.000 | L.129.000 | L.109.000 | L.145.000 | L.105.000 | L. 39.000 | L.129.000

L.119.000 | L.119.000 | L.119.000 | L.119.000 | L.119.000 | L. 59.000 | L.129.000 | L. 43.000 | L. 99.000

L.109.000 | L.129.000 | L.79.000 | L.139.000 | L.119.000 | L.109.000 | L. 99.000 | L. 75.000 | L.119.000

(in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL D.M. 6/9669 del 8-11-94 scade il 30-04-95

E RICORDA!

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

PIATTAFORME

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

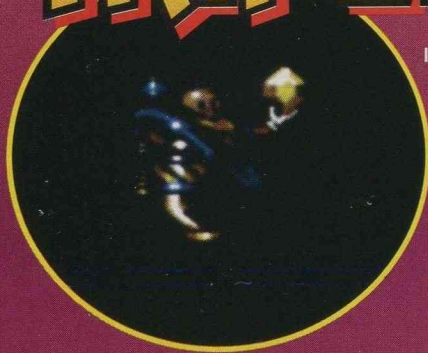
SONIC TRIPLE TROUBLE

Mentre nel mondo Sega tutta l'attenzione si concentra sul Saturn e sul 32X, i possessori di Game Gear potrebbero sentirsi trascurati e prendersela a male. Niente paura: la "Grande S" non dimentica il suo piccolo portatile a colori e pubblica un nuovo episodio della serie di Sonic proprio per il GG. Fin dai primissimi istanti di gioco si rimane piacevolmente sorpresi dalla qualità del design grafico. Il look generale del gioco è incredibilmente simile a quello di *Sonic 3* per Mega Drive, tanto che a volte, se non fosse per il sacrificato display a cristalli liquidi, si avrebbe l'impressione di giocare su una macchina a 16 bit. I colori sono vividi e brillanti e costituiscono la giusta cornice per gli sprite dei protagonisti che, nonostante le dimensioni di tutto riguardo, si muovono con fluidità e sono supportati da un'animazione decisamente riuscita. Com'è ormai tradizione fin da *Sonic 2*, anche in *STT* potrete scegliere se controllare il porcospino blu oppure il suo degno compare Tails (la volpe dalla doppia coda): la scelta non è affatto banale, dato che i due personaggi posseggono caratteristiche diverse che influenzano direttamente il sistema di controllo. L'universo di *STT* è suddiviso in sei mondi diversi, ognuno composto da tre act. Nell'ordine: Great Turquoise, la cui caratteristica sono le palme molleggianti, Sunset Park, dall'ambientazione prettamente hi-tech, Meta Junglira, una jungla piena di tunnel sotterranei, Robotnik Winter, livello incantevole ricoperto da candida neve, Tidal Plant, un labirinto subacqueo in cui bisogna saggiamente amministrare la propria riserva d'aria e Atomic Destroyer, il rifugio finale del Dr. Robotnik in persona.

•Pentothal

Si ringrazia Alex Computer (To)

Tails è prossimo a raccogliere una decina di anelli.

Sonic sta per farsi una bella doccetta sotto la cascata.

Il perfido dottor Robotnik tiene in mano uno dei famosi Smeraldi del Caos.

SONIC TRIPLE TROUBLE

Da che mondo è mondo e da che Sonic è Sonic, la caratteristica principale di questa serie è la velocità dell'azione, e anche questo episodio per Game Gear non fa eccezione: il ritmo di gioco è sempre, a dir poco, frenetico e ciò fa onore ai programmatori che hanno saputo implementare in una macchina dalla potenza limitata animazioni fluide e scrolling rapidissimi. Dal punto di vista tecnico, quindi, la realizzazione è assolutamente impeccabile. Anche la giocabilità è peraltro ottima, grazie al classico sistema di controllo "à la Sonic": immediato e preciso. Si può invece muovere qualche appunto alla struttura di gioco: per garantire un ritmo sempre tiratissimo, infatti, il numero dei nemici presenti è stato tenuto molto basso, col risultato che il superamento di gran parte dei livelli si trasforma talvolta in un semplice attraversamento a rotta di collo, in cui vengono a mancare i momenti "riflessivi" tipici dei platform più complessi. Questo, comunque, è l'unico (lieve) difetto di un gioco eccellente sotto ogni altro punto di vista.

AGIRE & PENSARE

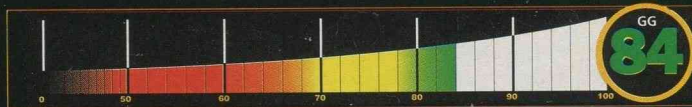
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ — 9/10
L'immediatezza è una delle doti più grandi di *STT* e il sistema di controllo ha gran parte del merito

GRAFICA — 10/10
Questo gioco è visivamente uno dei più belli mai prodotti per GG: grandi sprite, cromatismi eccellenti, buone animazioni e tanta velocità

SFIDA — 6/10
La struttura dei livelli è un po' troppo elementare e i giocatori più smaliziati potranno finirlo troppo presto. Appena sufficiente

SONORO — 7/10
Musichette piacevoli ed effetti sonori discreti sono tutto ciò che il minuscolo altoparlante del Game Gear può ragionevolmente offrire

SOTTO CONTROLLO

Casa: ENIX
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Potete vedere le diverse visuali usate: questa è quella dei dungeon.

Mayor:
I'm taking care
of communications with
the townspeople.

Ecco come si presenta lo schermo quando siete all'interno di un edificio.

Questa, invece, è un'immagine tratta da una scena di combattimento.

ROBOTREK

Generalmente i giochi di ruolo per console di produzione giapponese hanno un'ambientazione fantasy (seppur rivisitata secondo lo stile nipponico); questo nuovo titolo della Enix, invece, fa eccezione. La vicenda si svolge infatti su un remoto e immaginario pianeta in cui la tecnologia ha raggiunto livelli di sviluppo molto avanzati, consentendo alla popolazione di usare, nella vita quotidiana, apparecchiature e strumenti estremamente sofisticati. La vita su Quintenix (questo è lo strano nome del pianeta, ma dato che il team di sviluppo del gioco si chiama Quintet e che l'etichetta è Enix, non credo sia del tutto casuale) è sempre trascorsa nella pace e nella serenità, fino al giorno in cui una banda di pirati, chiamati Hackers, ha deciso di invaderlo. In un ambiente tanto ostile comincia a muovere i primi passi e fare i primi esperimenti un giovane inventore (impersonato dal giocatore) che lavorando nel laboratorio di casa riesce a costruire dei robot. Questi androidi, fedeli servitori del loro creatore-padrone, una volta adeguatamente equipaggiati, diventano una potente arma di ribellione contro gli invasori.
L'avventura si sviluppa secondo il modello dei combattimenti a turni: il personaggio si sposta per l'area di gioco e, quando entra in contatto con un nemico, viene introdotto in una schermata di combattimento. Qui, mediante un sistema di finestre e menu, può dare le opportune istruzioni alla propria squadra di robot. Per essere precisi, comunque, in Robotrek il sistema di combattimento non è esattamente uguale a quello classico "a round": gli scontri, infatti, hanno luogo solo quando lo sprite del personaggio entra fisicamente in contatto con quello di un nemico e non capitano in modo casuale e imprevedibile, come avviene di solito in questo tipo di GdR. Questo aspetto sarà probabilmente accolto con favore dai giocatori meno "puristi" che di solito trovano fastidioso affrontare una serie di combattimenti senza poter in alcun modo prevedere, né determinare, quando avranno luogo.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Shop (Torino)

La grafica usata negli esterni è veramente molto gradevole.

ROBOTREK

Questo gioco offre un'ambientazione fantascientifica in chiave manga del tutto originale rispetto ai GdR classici. Non aspettatevi però atmosfere apocalittiche alla "Akira": la trama di *Robotrek* ha un taglio spiccatamente hi-tech ed è impreziosita da una serie di particolari molto divertenti. Per esempio, l'esperienza accumulata non è misurata in punti, ma in Megabyte; il laboratorio di Ricerca e Sviluppo, inoltre, ha la forma di un enorme joypad per Super Nintendo; per gli edifici, poi, sono disseminati dei terminali simil-Macintosh attraverso cui si accede a una specie di BBS Enix che pubblicizza i titoli più recenti. Tutta la parte riguardante la costruzione e la manutenzione dei robot o la preparazione degli accessori è infine molto curata e intrigante. Quel che manca è però una maggior profondità della componente adventure, che si rivela un po' troppo lineare. Di certo non può competere con il punto di riferimento del genere (*Final Fantasy III*), ma può essere un'esperienza interessante chi cerca un'ambientazione diversa dal solito.

AGIRE & PENSARE

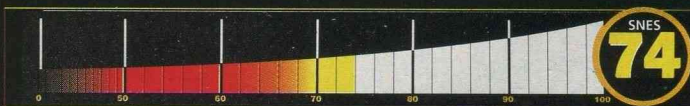
A ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

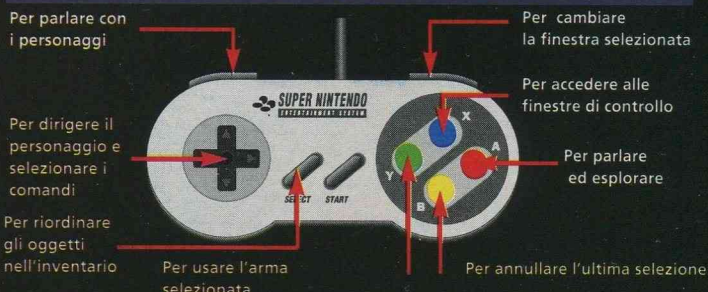
GIOCABILITÁ — 8/10
Molto buona la possibilità di intraprendere un combattimento solo quando si porta il personaggio a contatto con uno sprite nemico

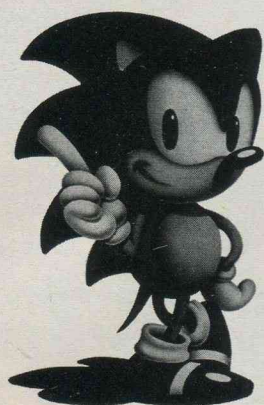
GRAFICA — 6/10
Il tratto grafico è piuttosto elementare e si rivela sorpassato se paragonato agli standard di riferimento della categoria. Sei, e non di più

SFIDA — 8/10
Più che per la profondità della trama, si è spinti a continuare per il gusto dei piccoli particolari, che rendono questo gioco molto originale

SONORO — 7/10
Le musichette giapponesi si amano oppure si detestano. Queste sono appena discrete, ma io le amo ugualmente

SOTTO CONTROLLO

- Per parlare con i personaggi
- Per cambiare la finestra selezionata
- Per accedere alle finestre di controllo
- Per dirigere il personaggio e selezionare i comandi
- Per parlare ed esplorare
- Per riordinare gli oggetti nell'inventario
- Per usare l'arma selezionata
- Per annullare l'ultima selezione

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

FINALMENTE!!! 3DO PANASONIC EUROPEO UFFICIALE COMPLETO
L. 1.120.000 CON 2 GIOCHI

Offertissime Febbraio '95

CONSOLE

3DO Goldstar	Tel.
Sony Playstation	Tel.
Sega 32X Pal	400.000
Saturn + gioco	1.400.000
Neo Geo CD	980.000
Barcode Battle	28.000

TELEFONARE PER NOVITÀ

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato
Inoltre:

Topolinomania (Pal)	Tel.
Aladdin (Jap)	70.000
Power Rangers	Tel.
Fifa Soccer '95 (Pal)	120.000
J. Madden '95	Tel.
Lion King	Tel.
Street Rage 3	70.000
Megabomberman	Tel.
Cannon Fodder	Tel.
Ethernal Champion	50.000
Alien 3 (Pal)	55.000
Shaq Fu (Pal)	100.000
Super Street II	Tel.
Mortal Kombat II	120.000
Sonic 4	130.000
Mazin Saga	45.000
Micromachines 2	Tel.

NOVITÀ SENSAZIONALI
TELEFONA PER LA LISTA

SFC/SNES/SNINTENDO

Vortex (Pal)	100.000
Micromachines (Pal)	100.000
Topolinomania (Pal)	100.000
Sunset Riders (Pal)	70.000
Ken 7 (Jap)	85.000
Gods (Pal)	60.000
Cybernator (Pal)	60.000
Donkey Kong (Jap)	170.000
Art of Fighting II	170.000
Yuyu Hakusho Special	170.000
Gon	Tel.
Pop & Tween Bee II	Tel.
Street Racer (Pal)	120.000
Earthworm Jim (Pal)	Tel.
Wild Guns (Jap)	Tel.
Muscle Bomber	85.000
Lord of Rings (Usa)	80.000
Illusion of Gaia (Usa)	100.000
Wizardry 6 (Usa)	60.000

TELEFONA PER LE ULTIME
NOVITÀ SETTIMANALI

MEGA 32X

Doom	145.000
S. Star Waas	145.000
V. Racing	145.000

SATURN

S. Myster Mansion	155.000
Clockwork Knight	155.000
Gale Racer	155.000
Gota	Tel.
S. Virtual Soccer	Tel.

JAGUAR

Doom	120.000
Dragon	120.000
Alien-Predator	120.000
Chequered - Flag 2	Tel.
Ray Man	Tel.
Bubsy	Tel.
Wolfstein 3D	Tel.

3DO

Samurai Shodown	140.000
Fifa Soccer	115.000
Slayer	80.000
Super Street F. II	140.000
Sherlock Holmes	120.000
Off road Interceptor	Tel.
Rebel Assault	Tel.
Vr - Stalker	60.000
Need Ford Speed	Tel.
Virtual Vivid (Erotic)	Tel.
Rise of robots	Tel.
Nova Storm	Tel.
Road Rash	60.000
Wing Commander 3	Tel.
Outer World	50.000
Demolition Man	Tel.
Alone in the Dark	50.000
Jurassik Park	50.000
Star Control 2	Tel.
Sewer Shark	50.000
Wing Commander	60.000
Fifa Soccer '95	Tel.
Dragon Lore	Tel.

GAME BOY

Samurai Shodown	Tel.
PC Kid	Tel.
Fatal Fury	Tel.

NEO GEO CD

Samurai Shodown 2	Tel.
Aggrssor O.D.K.	Tel.
Street Hop	Tel.
Zed Blade	Tel.
Windsammer	Tel.
Super Sidekicks 2	Tel.

DISPONIBILI I MOLTI TITOLI

NEO GEO CARD

Ninja Kombat	60.000
Super Sidekkes 2	200.000
WindJammer	200.000
Ghost Pilots	60.000
Boowling	50.000

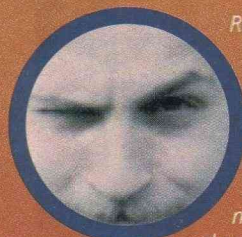
RIVISTE/GADGET/CD AUDIO

Edge (USA)	15.000
SFamicom Magaz. (Jap)	30.000
Ult. Future Games (Ing)	Tel.
3DO Magazine (Jap)	55.000

CD Audio Dragon Ball/Z
Dragon Ball Z CD Audio
CD Audio Patlabor
CD Audio Ranna 1/2
CD Audio Street F. II
CD Audio Art of S.
CD Audio Macross
CD Audio Ushio e Tora
CD Audio Ken
CD Audio Video Girl - Ai
CD Audio Lupin 3°
CD Audio Bubble Gum Crisis
CD Audio Lamù
CD Audio Nausika
CD Audio Cav. Zodiaco
CD Audio Devil Hunter
CD Audio Fatal Fury
CD Audio Gundam

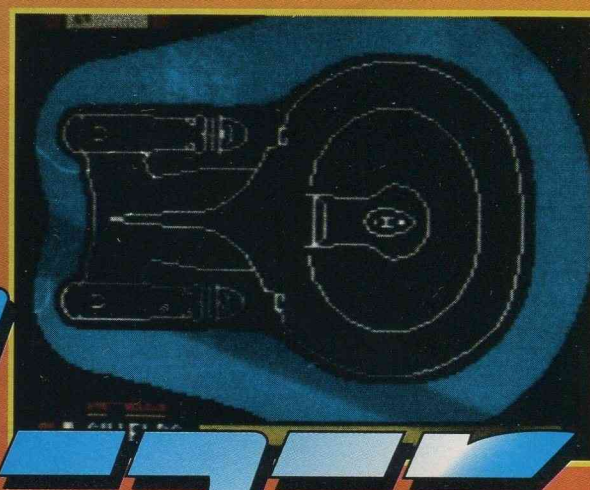
VIDEO ITA/ING/JAP
CENTINAIA DI
TITOLI/POSTER/PORTACHIAVI
MODELLINI/CARD/JAP
TUTTO MATERIALE ORIGINALE

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Gennaio pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

Casa: ABSOLUTE
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Rapporto del Capitano Scarlet all'Ammiraglio James T. Kirk. Data Astrale: 231121.5 Soggetto: Nuovo modello di Holodeck per addestramento sottufficiali

Il nuovo modello di Holodeck che è stato montato sull'astronave *USS Theodore Roosevelt* merita un commento approfondito date le sue caratteristiche. Il sottufficiale (il minimo grado per l'ammissione all'addestramento è Guardiamarina) dovrà in primo luogo studiare le caratteristiche delle navi di classe Galaxy e i loro componenti: ogni ufficiale di plancia ha un compito ben preciso. Ad esempio, il Tenente Worf è addetto alle armi e agli scudi, il Tenente Comandante Data si occupa del timone e della barra Warp, il Tenente Comandante La Forge è l'ufficiale capo della sezione ingegneria e si occupa delle riparazioni, il Capo O'Brien del trasferimento tramite teletrasporto e, infine, il Comandante Riker dei particolari riguardanti la missione in corso.

Il sottufficiale dovrà superare una serie di prove, tentando di portarne a termine un numero fisso di seguito in modo da ricevere delle promozioni. In questo modo sarà semplice capire le procedure delle navi della Flotta Stellare anche nelle situazioni più critiche, in azione e senza correre rischi reali.

Le capacità grafiche del modello di Holodeck sono piuttosto buone e realistiche, ma purtroppo non si può dire lo stesso del sonoro, che temo andrebbe migliorato nelle prossime versioni. Anche la varietà delle missioni stesse andrebbe ampliata: si rischia di arrivare alla noia e a un'eccessiva ripetitività, senza contare il fatto che il sottufficiale in addestramento non ha un'idea delle varie situazioni possibili nella realtà di un viaggio interstellare.

Di seguito troverà i miei personali giudizi sul programma, espressi in voti e grafici.

Con questo la saluto e non vedo l'ora di rivederla al più presto alla Base Operazioni.

• Capitano Scarlet Comandante della USS Theodore Roosevelt

Il Signor La Forge ci informa che il motore a impulsi è danneggiato.

Aiuto! °%^*òùì$ I Kripton disturbano le nostre trasmiss#@$§ù¡lù§...

STAR TREK-TNG-TAHT

Game Gear, Ultima Frontiera. Eccovi i viaggi della Absolute nella sua missione pluriennale alla ricerca di nuove versioni, di nuove forme di console e di nuovi acquirenti, fino ad arrivare là dove nessun'altra software house era arrivata prima. In breve, questa conversione di ST-TNG TAHT, è identica alla versione per Game Boy, tranne, naturalmente, per la presentazione grafica, decisamente più accattivante. Le missioni che dovrete superare si riveleranno essere sempre quelle (una decina di tipologie diverse che si ripropongono con scarse e inutili variazioni di forma) e, alla lunga, potranno stancarvi, anche perché il livello di difficoltà non è affatto basso e le password vengono fornite soltanto al cambio di grado (da Guardiamarina a Tenente, da Tenente a Tenente Comandante, da Tenente Comandante a Comandante, ecc. fino ad arrivare a Capitano e oltre). Diciamo che si tratta di un gioco fondamentalmente indirizzato ai veri "Trekkisti", i fan più sfegatati e selvaggi... D'altro canto è un gioco che ha delle idee abbastanza simpatiche e che potrebbe piacere anche ai "profani".

AGIRE & PENSARE

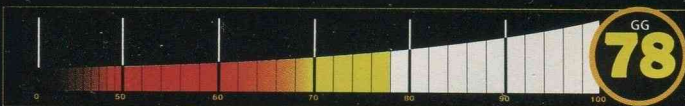
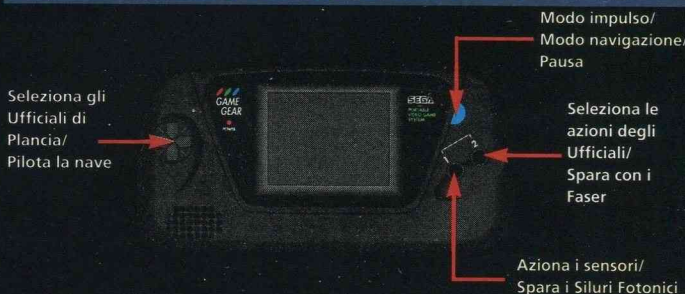
A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ 7/10
Il sistema di controllo è poco intuitivo e, talvolta, è necessario interrompere un combattimento per parlare con gli ufficiali.

GRAFICA 8/10
Le digitalizzazioni sono molto buone e le schermate ben realizzate: vi soddisferà, entro i limiti della piattaforma.

SFIDA 9/10
Molto difficile: vi concederà poche password e le missioni diventeranno sempre più dure man mano che avanzerete di grado.

SONORO 5/10
Decisamente scarso e poco convincente, ma, d'altra parte, non è colpa dei programmatori ma dei limiti hardware della macchina.

SOTTO CONTROLLO

Modo impulso/ Modo navigazione/ Pausa

Seleziona gli Ufficiali di Plancia/ Pilota la nave

Seleziona le azioni degli Ufficiali/ Spara con i Faser

Aziona i sensori/ Spara i Siluri Fotonici

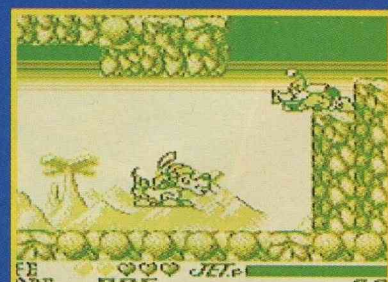
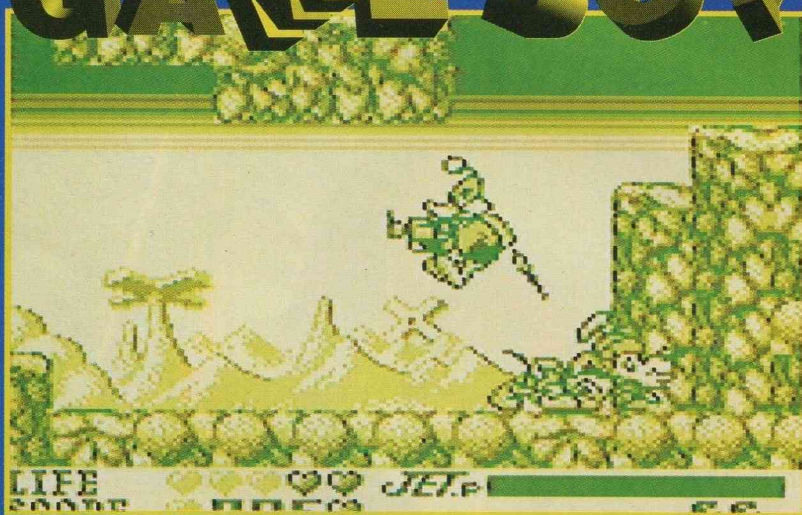
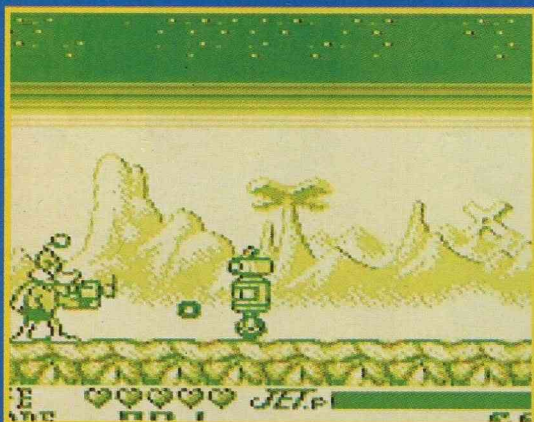
GAME FLASH

GAME BOY

DAFFY DUCK

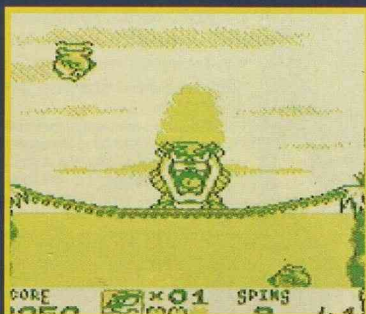
SUNSOFT·GB·PIATTAFORME

Il caro vecchio Daffy Duck è sicuramente uno dei personaggi più simpatici dell'universo Warner Bros (i suoi litigi con Bugs Bunny sono mitici e indimenticabili). In questo gioco prenderete il controllo di Daffy in versione di super-eroe spaziale, dotato di pistola a energia e di jetpack, nonché di casco e di mantello. Potrete sparare bolle letali premendo il pulsante B per eliminare i vostri nemici (ma potrete anche farli fuori saltando loro in testa), oppure potrete saltellare per lo schermo grazie ai jet premendo il pulsante A. Nei livelli più avanzati sarà indispensabile amministrare con molta attenzione la potenza del jetpack, o non riuscirete a superare certi punti particolarmente difficili. Il gioco non presenta nessuna caratteristica particolarmente innovativa, ma, quanto meno, "si fa giocare" con un certo piacere: l'azione di gioco è semplice ma ben costruita, i personaggi sono realizzati con una certa cura e l'interfaccia di comando risponde come un cagnolino.

75

65

TASMANIAN DEVIL ISLAND CHASE

SUNSOFT·GB·PIATTAFORME

Altro personaggio dell'universo Looney Tunes della Warner Bros, simpaticissimo e dotato di una ferocia e di una voracità senza alcun limite. Purtroppo questo gioco non è bello quanto *Daffy Duck*, a causa di un'interfaccia utente non sempre precisa e di un'azione di gioco fondamentalmente più lenta e più monotona, nonché di un livello di difficoltà decisamente più alto. Alcuni passaggi sono particolarmente difficili e vi toccherà ripeterli più volte, con il rischio sempre latente di uno sbadiglione senza precedenti. D'altronde, per gli amanti dei personaggi della serie, questi sono giochi da acquistare senza nemmeno leggere una qualsivoglia recensione, dato che lo spirito dei cartoni animati viene restituito nel piccolo schermo del monocromatico Nintendo con fedeltà e simpatia. Potrete saltare e far "ruotare" vorticosamente il diavolo della Tasmania su se stesso, ma soltanto un numero limitato di volte, dopo le quali dovrete trovare i bonus appositamente inseriti nel gioco, oppure superare il livello in corso.

Ultimamente abbiamo un po' trascurato il piccolo Game Boy. Non tanto per scelta, quanto per l'effettiva carenza di titoli validi. Per rimediare abbiamo deciso di dedicare i Game Flash di questo mese al portatile più diffuso in Italia. Purtroppo la qualità di questi giochi non è elevatissima...

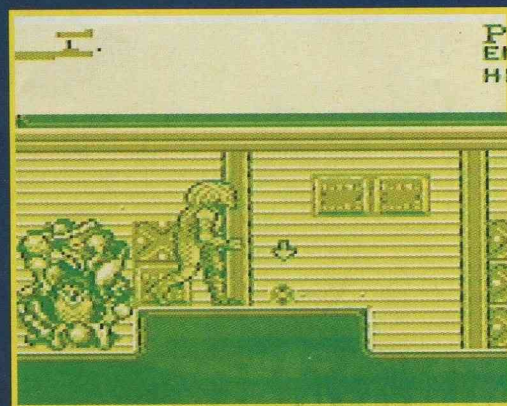
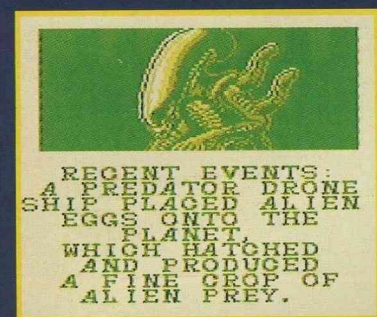
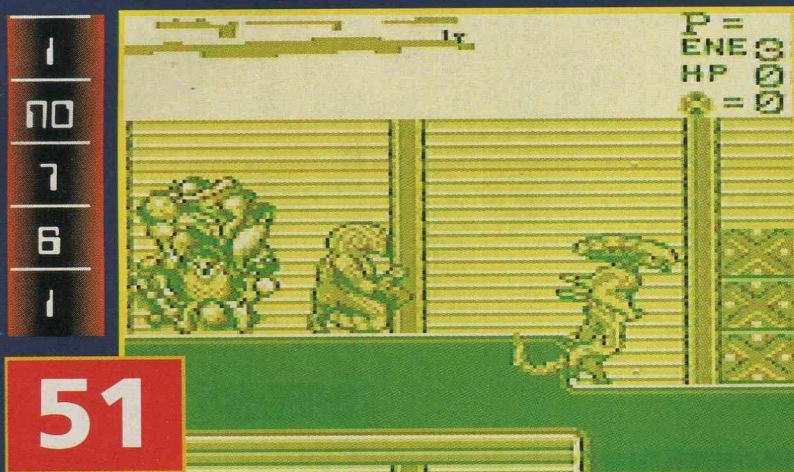
Giocatori
Continua
Grafica
Sonoro
Livelli di difficolta'

1 / 10 / 7 / 6 / 1

51

ALIEN VS PREDATOR

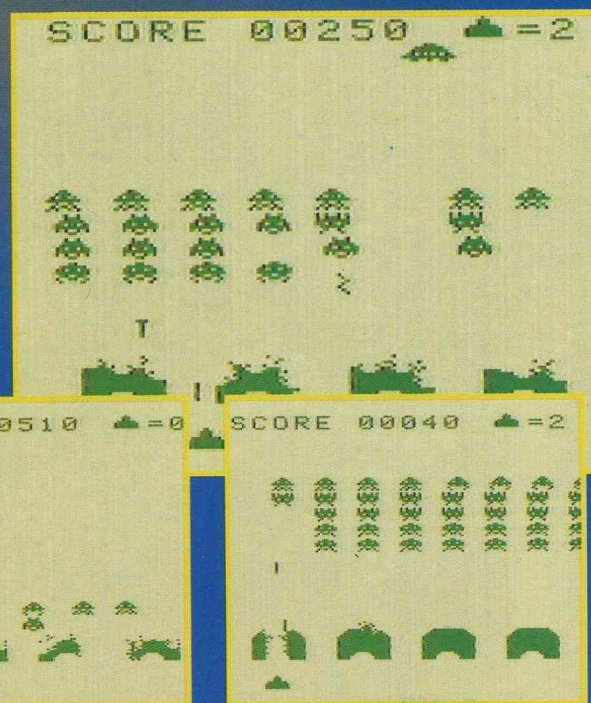
ACTIVISION·GB·AZIONE

Ci risiamo: un altro picchiaduro/azione per Game Boy come ne avete già visti tanti (anche se, forse, non di così mal realizzati). Se volete vivere le eccitanti (si fa per dire) avventure di un predatore alieno che si diverte a dare la caccia ai mostri della più famosa trilogia di fantascienza/horror della storia del cinema, non dovrete fare altro che accendere il vostro Game Boy e cominciare a esplorare uno dei sette livelli del gioco. Purtroppo la soddisfazione, vi assicuro, sarà esclusivamente di tipo affettivo: le animazioni sono realizzate superficialmente, l'azione è lenta, i comandi non rispondono molto bene, il sonoro è mediocre e la fantasia scarseggia nella maniera più assoluta. Si tratta, come al solito, di saltare da piattaforma in piattaforma, di sparare ai nemici e di raccogliere il bonus giusto al momento giusto, cercando di minimizzare i danni... Fate un po' voi, , ma forse vi converrebbe di più comprare le videocassette originali dei film dei due protagonisti...

SPACE INVADERS

TAITO·SUPER GB·SPARATUTTO

1 / 5 / 9 / 9 / 1

19

La storia è certamente una bella cosa, ma, per dirla in breve, "vale più la pratica che la grammatica!". Insomma, può essere anche una buona idea riproporre in "edizione integrale" i grandi classici del passato, ma, visti i costi intorno a cui si aggirano le cartucce del Game Boy, c'è da chiedersi se davvero valga la pena di dedicare una cartuccia alla conversione di un gioco vecchio di vent'anni, e metterla in commercio allo stesso prezzo dei titoli attuali. Ad esempio, perché non fare un *Super Space Invaders* con, in più, la possibilità di giocare il coin-op originale, oppure perché non fare una "compilation" di titoli simili e proporre così tutti i grandi giochi che hanno fatto storia in un'unica cartridge? L'opzione a due giocatori aggiunge un pizzico di varietà in più, ma non giustifica in alcun modo un'eventuale acquisto.

RETROCENSIONI

A Volte Ritornano... Ma Costano Meno!

SHINOBI 2

SEGA

Chi dice che la Sega non segua i suoi personaggi? Shinobi è un'altra di quelle montagnette di sprite che si sono trasformate in una miniera d'oro. Ormai ho perso il conto dei giochi che vedono come protagonista il mitico ninja. Tra l'altro è già pronta la versione di Shinobi per Saturn che si preannuncia sensazionale, piena fino al bordo del CD di grafica digitalizzata e super effetti speciali. Ma torniamo a questo Shinobi 2 per il colorato Game Gear. Cosa dire... mi sento obbligato a consigliarvelo, soprattutto se eravate dei fanatici del coin-op (che, tra parentesi, era uno dei più irresistibili arcade a cui io abbia mai giocato). Quindi, frugate nei magazzini e cercate di portarvelo a casa.

I sette samurai? Sette? Bof bof, ne basta abbondantemente uno per fare un gioco come Dio comanda. Ohibò, mi fanno or ora notare che quello di *Shinobi 2* per Giggi er Trucido (er... è un diretto concorrente del Mitic, suppongo, NdR) non trattasi di banale Samurai, ma di ancor più pacchiano Ninja. Bypassando questa figura più brutta dei caratteri dei titoli usati nell'Apposta, bilancio il tutto piazzando sul piatto con questo, uhm, incantevole giochillo per Game Gear. Che quelli che siano usciti dopo non abbiano seguito la gloriosa scia è un discorso a parte, ma d'altra parte mica potevano fare tutti giochi in cui un Ninja salta tra le automobili in movimento, cambia piano, lancia shuriken e usa la katana per affettare salami antropomorfi, becca a morte mostroni di fine livello, no? *Shinobi 2* propone una varietà grafica stupefacente e lo schermo del Giggio pare molto adatto a questo tipo di utility a scorrimento orizzontale.

Ecco una bella domanda filosofica: "dove finisce realmente un livello?"... prima o dopo aver seccato il mostro? E dove inizia realmente la password? È vostro diritto averla a metà livello o è giusto sciropparsi tutto lo stage prima di ottenerla? Figli miei, la risposta è parecchio easy: macchissenefrega. Shinobi 2 è il secondo più bel gioco visto su Game Gear (il primo è Mortal Kombat 2, of corz), password o no uno ci deve giocare lo stesso. Prova e riprova del fatto che la filosofia col gioco c'entra molto, ma col videogioco non c'entra nulla.

MICK & MACK - GLOBAL GLADIATORS

SEGA

Sono le sei di mattina e non avete niente da fare. Proprio niente, avete assaggiato tutto ciò con cui il grande vassoio della vita poteva essere imbandito. Ora che mi sono beccato il premio per la sintassi più contorta vista in questo numero di GP, mi limito a constatare che l'unica possibilità che Mick e Mack hanno per non crepare di noia è tentare di salvare il mondo dal disastro ecologico, e l'unico modo che hanno di farlo è collaborare con la McDonald's, nota associazione ecologista con piccole imprese di ristoro collegate, per finanziare l'attività principale (mica per altro). Ad ogni modo, quello che venne fuori da questa ideaccia inglese è un bellissimo gioco di piattaforme made in David Perry e, fatemelo dì cor core in mano, si vede. La grafica ha dei colori incredibili, l'azione non è pallosa come potreste prevedere: sparare slime in giro per livelli dettagliatissimi pieni di sprite idioti è, guarda te, persino divertente. Resta il fatto che questo è un gioco che dovrebbe farvi riflettere: il pianeta, l'ozono, l'ecosfera, il greggio a mollo... buoni i Big Mac con la salsa tartara... (io sinceramente preferisco un bel Bacon Burger con una montagna assurda di patatine e una chilata di crocchette di pollo condite con fiumi di maionese e ketchup, NdTrust).

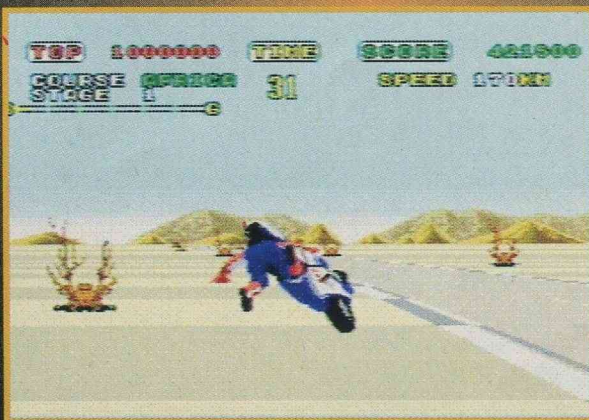
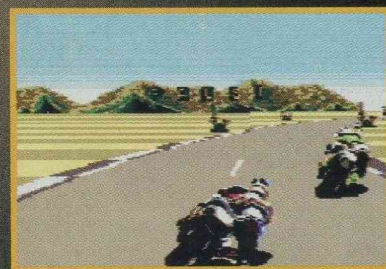
Non avrei mai scommesso una lira su un gioco sponsorizzato da una grande catena di fastfood. Invece mi sono dovuto completamente ricredere. Mick & Mack Global Gladiator è un gioco di piattaforme divertentissimo e realizzato incredibilmente bene. La grafica colpisce per la fluidità delle animazioni e per la bellezza dei fondali mentre la giocabilità vi colpirà come un peso da 200 tonnellate o un pugno di Mike Tyson. Insomma, fidatevi per una volta e andate di corsa a comprare questo gioco. Dai, non costa neache tanto...

Ignorate la schifida campagna promozionale dietro il verde pannello ecologico, la cartuccia non è di plastica riciclata. Fate finta di non capire, voi innocenti, l'ipocrisia usata per vendere tre copie in più. Pensate invece a quanto è bello il viscidume del vostro slime che si sparge per i livelli di Mick & Mack, e pensate a quanto sono belli i livelli di Mick & Mack. Già, la cosa che fa più rimanere male di Global Gladiators è che è un bel gioco. Porca miseria, vi sazia e vi riempie più di un McMenu al completo!

Ce l'avete, un 3DO? Aspettate impazientemente le retrocensioni per la vostra pingue macchinuzza? Per un po' vi toccherà attaccarvi al tram e sugarvi quelle per gli altri sistemi, ma voi avete la fortuna di poter gustare lo stato dell'arte dei giochi di moto, Road Rash. A quelli col Mega Drive restano una versione così così di quel titolo, e una splendida di Super Hang On. La Sega ai tempi sbandierava questa conversione come noi giallorossi lo scudetto nell'83, ma dato che anche allora non me ne fregava niente del pallone avrei sbandierato più volentieri Super Hang On.

SUPER HANG ON

SEGA

Se siete a casa con l'influenza e non potete assolutamente uscire, avete soltanto due possibilità: *Road Rash* per 3DO o *Super Hang On* per Mega Drive. A una crotola di anni dalla sua pubblicazione questo rimane ancora uno dei giochi più eccitanti mai visti: nella versione Mega Drive, *Super Hang On* acquista un'inedita opzione di gioco orientata al manageriale, in cui potete divertirvi a scommettere sulle corse ed equipaggiare sempre meglio la vostra moto (se vincete, è chiaro!). Se decidete di fregarvene di questa piacevole aggiunta, c'è sempre un bel bozzo di grafica veloce e azione inebriante che vi stura il naso meglio del Vicks. La trasposizione dal coin op non perde quasi niente, a parte lo sprite scaling a bubble tipico dei coin op della Sega (che poi è quel sistema che rendeva *Outrun* e *Hang On* così, oooh, fluidi).

Ah, che tempi! Il vento trai capelli, la ragazza abbarbicata alla vita, e il mitico Zundapp che rullava supremo! In più, Super Hang On che deliziava i pomeriggi degli incalliti recensori che altro di meglio non trovavano da fare che stripparsi via il cranio accelerando in vista del prossimo check point. Questo titolo Sega ha lasciato il segno nella memoria di tanti, e altrimenti non potrebbe essere. Quel senso di velocità, che pareva essere insuperabile, e il senso della "piega" al limite meritano il massimo rispetto. Forse è un po' datato, però...

THE ADDAMS FAMILY

OCEAN

La famiglia Addams, i loro telefilm, il mio 14" bianco e nero. La Famiglia Addams, il lungometraggio e i cinema troppo cari. A questo punto una persona seria dice, "yup, aspettiamo il videogioco relativo al sicuro acquisto della licenza da parte di qualche marpione che forse ma forse si chiama Ocean, aspettiamo". Poi uno lecitamente si chiede: "ma ne faranno forse un platform molto avvincente in cui Gomez (controllato dal giocatore) si aggira per l'enorme magione di famiglia cercando di liberare i propri consanguinei rimasti intrappolati in zone oscure e misteriose, utilizzando gli oggetti che incontra sul proprio cammino e raccattando i bonus che probabilmente troverà sparsi in giro oltre che nei posti più impensabili detti altrimenti 'stanze segrete'?". È una domanda lecita, credo. L'unica risposta possibile è "se trovate *Addam's Family* in giro a un prezzo abbordabile, ingabbiatelo al volo nel vostro SNES, dal cui slot, probabilmente, uscirà una mano che non lo lascerà più andare per un sacco di tempo.

Dupont ne aveva parlato bene. Le riviste inglesi ne avevano parlato bene. Le riviste europee ne avevano parlato bene. In America era stato un buon successo al botteghino: Addam's Family (il gioco) è la dimostrazione palese della precarietà assoluta dei ragionamenti tipo "troppi soldi per la licenza e pochi per i programmatori", oltre a sconfessare l'infallibilità della matematica: Addam's Family è un grande platform e la proprietà transitiva è una fregatura, se uno considera che in effetti del gioco ne avevano parlato bene tutti.

Erano anni, anzi, forse è addirittura la prima volta che la Ocean non spreca una licenza cinematografica. Addams Family è sorprendente sotto molti punti di vista. La giocabilità è quella tipica dei migliori platform nipponici, che vantano un controllo perfetto e una difficoltà ottimamente calibrata. In più la grafica grandiosa e il sonoro fantastico riescono a ricreare l'atmosfera originale del telefilm. Per festeggiare questo vero e proprio avvenimento, dovete almeno comprare la cartuccia, e se non lo avete ancora fatto vi diamo la possibilità di rimediare adesso.

COIN-OP

Com'è che dovrei scrivere se fossi un recensore preciso preciso? "Presentato in anteprima all'Enada '94"... Giusto? Mica vero, io le bugie non le dico, ho fatto un fioretto... e poi, altrimenti, a Dupont cresce il naso! *Desert Tank* era in testa già da prima dell'Enada alla sala giochi Extra Ball di Roma, ed è lì che gli abbiamo messo gli occhi addosso e le mani sopra.

DESERT TANK

Sega/1994

Ci volevo andare col Branduardi a testare il coin-op in questione, ma poi l'idea è caduta nella polvere, perché va bene fare brutte figure, ma a tutto c'è un limite! Alla fine ci sono andato da solo e in incognito, ma con il faccione di Random nel cuore e i suoi soldi nel portafogli. I coin-op di questo secolo ancora non riconoscono i redattori di Gheimparappapà e non si autoregolano sul free play come sarebbe d'uopo, soprattutto a Natale. Ma la Sega è stata magnanima e ha deciso che *Desert Tank* non deve ciucciare troppe proteine dalle glabre tasche dei videogiocatori da strada. Questo avviene, bada bene pio spirito d'agrifoglio, NON perché i gestori della penisola tutta siano improvvisamente usciti di cervello abbassando di conseguenza i costi dei gettoni, MA per il solo e unico fatto che *Desert Tank*, coi suoi bottoni cambia-visuale tipici della serie Virtua, con i suoi 35.000 poligoni texturemappazzati e il suo cabinato cosiddetto "da camorrista" per via dello spessore delle lamiere, questo *Desert Tank*, dicevo, è una mezza ciofeca. Solo mezza, comunque, perché almeno un trancio si salva. Ma di questa prelibata fettona ve ne parlo dopo, prima cerchiamo di capire cos'è esattamente *Desert Tank*. Uhm, *Desert Tank* è innanzitutto un coin-op, sviluppato con la collaborazione di Martin Marietta, che non è una lavandaia di Trieste ma un grande cranio molto ferrato su carri armati e questo tipo di cose allegre. Una collaborazione a questo livello indurrebbe il pensiero verso la collocazione di *Desert Tank* nel gotha delle simulazioni belliche e non, conclusione invero affrettata, se si considera che l'ottima implementazione tecnica è completamente scardinata da un'implementazione sbagliata del concetto. All'inizio del gioco potete scegliere se

Il cabinato è bellissimo e, se il gioco proprio non vi piace, potete anche schiacciarci sopra un pisolino.

La Sega, ultimamente, sta basando i suoi giochi più sull'aspetto che sulla sostanza, e Desert Tank conferma in pieno questa affermazione.

infilarvi nel canyon o nel deserto, rispettivamente missioni hard e easy, dopodiché vi ritroverete nel carro. Il sistema di controllo risulta abbastanza dinamizzato, ma non vi spiego che significa. Vabbé, praticamente avete la possibilita di controllare carro e torretta di fuoco separatamente, oltre ai bottoni che consentono il cambio di prospettiva. Anzitutto, la profondità di gioco risulta gravemente compromessa dalla piattezza delle missioni, che all'interno del guscio nascondono strutture piuttosto simili e stupide, si tratta di fare fuoco su qualsiasi poligono sospetto e sforacchiare le texture, per quanto raffinatissime. Le missioni sono poche, in più, sono scandalosamente difficili, poco gratificanti e fatte male: l'obiettivo deve essere conseguito entro un limite di tempo, il che non sarebbe neanche un'idea tremenda se non fosse che appena iniziate a rollare i cingoli, il genio carri avversario vi scarica addosso pure le foto della mamma.

Ho visto comunque gente godersi lo spettacolo e anche il gioco. Qualcuno tornava, quindi evidentemente subire il massacro scatena reazioni piacevoli in qualcuno. Sul lato piacevole, *DT* presenta quelle qualità audiovisive che fanno semplicemente schiattare la vecchia pompa preposta alle funzioni cardiovascolari, alla faccia di chi si è appena approvvigionato di Saturn. I poligoni, dopo aver visto quelli di *Daytona*, non sono nemmeno troppo sconvolgenti né tantomeno dettagliati, ma in qualche modo (sarà la velocità, sarà la pulizia dei colori, saranno le belle figliole che comunque attorniano il cabinato) tutto funziona meglio che in altri giochi simili. Ma paradossalmente c'è poca violenza in *Desert Tank*, è quasi un gioco politicamente corretto, è una spaghettata al dente ma senza condimento, è un gioco che fa incacchiare perche poteva essere un nuovo motivo di conversione e invece è solo uno sparatutto parecchio monocorde e piatto quanto il megascreen a 28 pollici del cabinato in cui è installato. Tutto sommato, qualcuno potrà sicuramente farsi due risate con *Desert Tank*, e le mie sono impressioni personali di uomo navigato, esperto, e affascinante. È un gioco che va comunque provato almeno una volta nella vita, almeno per vedere se ho ragione. Sto per ribadire infatto che, a umile parer mio, *DT* è una falla a trentasettemila splendidi poligoni nel teschio virtuale della Sega. Non è la prima, *Virtua Star Wars* aveva già dimostrato che sprecare un ottimo engine poligonale era ampiamente possibile. In questo senso, *DT* non delude più di tanto, ma la simulazione non è molto accurata e, come gioco di carrarmati, *Battlezone* era un'altra cosa.

• Apecar

Si ringrazia Extra Ball, Roma

VOX POPULI

Anche questa volta il vostro prode treruote ha investito un paio di videogiocatori per conoscere le loro impressioni riguardo all'ultimo coin-op, anabolizzato con milioni di poligoni, Sega.

MARIA TERESA

Io penso sia un bel giochino, si para e si spara, solo mi dispiace che non abbiano pensato a un'opzione di gioco in doppio, o in link come dite voi, così avrei potuto giocarci con mio marito (tuo marito? 26 anni e già la fede al dito? Ditemi, ditemi, chi è che va punito e picchiato forte, il poeta od il consorte? - Poesia natalizia a cura del Treruote, NdR) e soprattutto contro di lui. Comunque, una cosa del genere avrebbe fatto impazzire tutti i ragazzi dell'oratorio, abituati al bigliardino scassato di Don Luigi, che per inciso, continuava a fregarsi le palline e a segnare gol inesistenti. Per il resto, mi pare uguale a tante altre cose già viste, non so se ci giocherò ancora, ma d'altra parte questa è una scelta che ho già dovuto fare per quanto riguarda mio marito, apposta sono qui a cercare svaghi, svago, svagonate".

PRINCE FASTER

Essì effettivamente è più mejo che quando vai tipo sull'ottovolante. Però nun c'entra gnente perché qui c'è er carrattrezzi, er coso, er carrarmato e no le rotaie. Cioè, tipo, cor cambio de cosa, de prospettiva riesci proprio a capì quando te stanno a massacrà de bbotte, poi te vié voja de sparà a tutti quelli che te stanno dietro mentre giochi ma però poi te passa quanno vedi che ce stanno pure certe fi(qui interviene la famosa parentesi del Garante, NdR)...gliole. Te che volevi sapé, se è bello, ma gguarda io a casa c'ho ir megadraiv, nun so se lo conosci, ecco vabbé, io un gioco ccosì se esiste uguale me lo vado a comprà pure adesso.

Ben tre nuove console hanno ufficialmente fatto il loro debutto in un mercato che, per molti versi, presenta degli aspetti decisamente singolari. Difficile fare delle previsioni significative su quale sistema è destinato a predominare, anche perché, è forse bene ricordarlo, la "Spada di Damocle" della Nintendo e del suo Ultra 64 aleggia ancora nell'aria come un oscuro fantasma. Fino a che non si deciderà a lanciarlo, il ventaglio delle nuove proposte non sarà completo. È tempo di cambiamenti. Di certo, anche questa rubrica è destinata a delle modifiche radicali ma, per il momento, preferisco dimenticare e dedicare i miei pensieri alla scelta del vestito di carnevale. Dunque, potrei vestirmi da Ghoul mangia carogne o da Necrospettro delle paludi, oppure potrei andare sul classico e vestirmi da bravo bambino, esattamente come facevano i simpatici figli degli Addams. Ma alla fine opterò per vestirmi come tutti i giorni, ovvero con un lungo mantello nero a cui si abbino perfettamente i miei lunghi canini. Baci... VORDAK

- ▲ SALITA
- ✪ NEW ENTRY
- ◆ STABILE
- ▼ DISCESA

MEGA DRIVE

✪	1	URBAN STRIKE	(EA)
✪	2	SONIC & KNUCKLES	(SEGA)
✪	3	THE LION KING	(VIRGIN)
▼	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	5	MICKEY MANIA	(SONY)
✪	6	NHL HOCKEY '95	(EA)
✪	7	SHINING FORCE 2	(SEGA)
✪	8	NBA LIVE '95	(EA)
✪	9	SHAQ FU	(EA)
✪	10	ZERO TOLERANCE	(ACCOLADE)

MD

Wow, di tutto si può dire della classifica Mega Drive di questo numero eccetto che ci sia scarsità di novità: in pratica, tutta la classifica (a parte *Mortal Kombat 2*) è costituita da nuovi titoli. Ben meritata la prima posizione per *Urban Strike*, terzo episodio della brillantissima saga firmata Electronic Arts.

SNES

◆	1	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
▲	2	SUPER METROID	(NINTENDO)
◆	3	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
◆	4	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
✪	5	MICKEY MANIA	(SONY)
✪	6	MAXIMUM CARNAGE	(ACCLAIM)
▲	7	ZELDA - A LINK TO THE PAST	(NINTENDO)
▲	8	MEGAMAN X	(CAPCOM)
✪	9	LEMMINGS 2	(PSYGNOSIS.)
▼	10	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)

Terzo mese di permanenza nella top position per *Stunt Race FX*, il bizzarro e originale gioco di guida della Nintendo. Torna a fargli compagnia sul podio il buon vecchio *Super Metroid* che, insieme a *Zelda*, rappresenta di certo un gradito ritorno.

MEGA CD

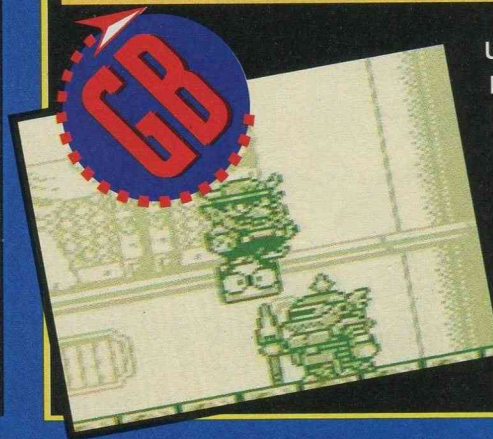
	Pos.	Titolo	Produttore
◆	1	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
▲	2	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
▲	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▲	4	JURASSIC PARK	(SEGA)
▼	5	LUNAR	(EA)
▲	6	REBEL ASSAULT	(JVC)
✪	7	BATTLECORPS	(CORE DES.)
◆	8	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM)
▼	9	TOMCAT ALLEY	(SEGA)
▼	10	HEIMDALL	(JVC)

MCD

Aria stantia tira, invece, in casa Mega CD, che questo mese deve accontentarsi di una sola nuova proposta, per giunta di qualità dubbia. Permane la sovranità del divertente *Ground Zero Texas*, che al momento non sembra avere rivali abbastanza validi da metterne a repentaglio la stabilità. Staremo a vedere.

GAMEBOY

	Pos.	Titolo	Produttore
▲	1	WARIOLAND	(NINTENDO)
▼	2	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	3	KIRBY'S DREAMLAND	(NINTENDO)
◆	4	TETRIS 2	(NINTENDO)
▲	5	ZELDA: LINK'S AWAKENING	(NINTENDO)
▼	6	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	7	SUPER MARIO LAND 2	(NINTENDO)
▲	8	SUPER MARIO LAND	(NINTENDO)
▲	9	KIRBY'S PINBALL	(VIRGIN)
◆	10	POWER RANGERS	(NINTENDO)

GB

Una minaccia dal passato usurpa il trono del bellissimo *Donkey Kong '94*: è *Warioland*, il terzo episodio della saga di Super Mario. In quinta posizione, *Zelda* festeggia il suo diciassettesimo mese di presenza nelle nostre classifiche, laureandosi campione imbattuto per longevità su Game Power.

GAME GEAR

	Pos.	Titolo	Produttore
✪	1	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	2	SONIC SPINBALL	(SEGA)
▼	3	NBA JAM	(ACCLAIM)
▼	4	ALADDIN	(SEGA)
▲	5	STAR WARS	(SEGA)
▲	6	ECCO THE DOLPHIN	(SEGA)
▼	7	X-MEN	(SEGA)
▼	8	SONIC CHAOS	(SEGA)
◆	9	THE INCREDIBLE HULK	(U. S. GOLD)
▼	10	THE JUNGLE BOOK	(VIRGIN))

GG

E con la versione Game Gear, *Mortal Kombat 2* conquista tutte le console principali del mercato, assicurandosi di certo una lunga permanenza nelle nostre chart.

A CARNEVALE OGNI SCHERZO VALE

Il Carnevale si avvicina e noi di GP ci prepariamo alla consueta, annuale festa in costume. Vediamo quali saranno, secondo le previsioni, i costumi più "indossati" di quest'anno, naturalmente in versione videoludica...

1. Power Rangers
2. Super Mario
3. Sonic
4. Uomo Ragno
5. Donkey Kong
6. Ryu/Ken
7. Wolverine
8. Simba
9. Topolino
10. Dark Fener

Il primo posto era quasi scontato, con l'hype che avvolge il mefitico telefilm di questi tempi... Mario e Sonic si difendono bene, così come l'Uomo Ragno in una dignitosissima quarta posizione. Donkey Kong è facile, basta avvolgersi nella pelle d'orso davanti al caminetto o recuperare il vecchio costume da gorilla dello zio ricco. Tutti i "judoki" o "karateki" potranno con pochissima spesa vestirsi come i loro eroi di *Street Fighter 2*, mentre sarà un po' dura realizzare una versione "casalinga" del costume di Logan. Simba impazzerà fra i più piccoli, così come Topolino, mentre i più grandicelli e nostalgici si copriranno con il manto del Lato Oscuro della Forza!

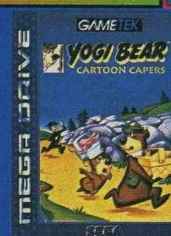
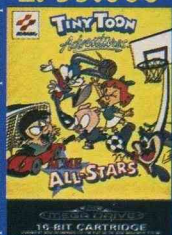
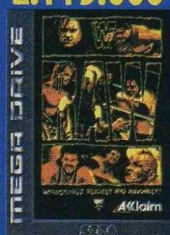
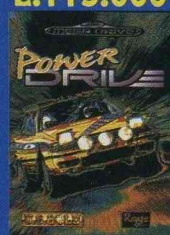
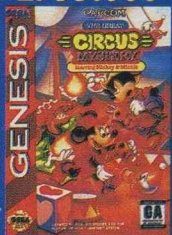
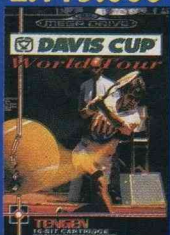
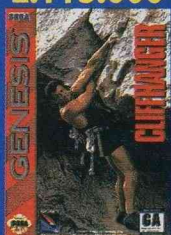
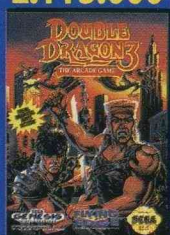
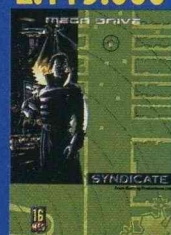
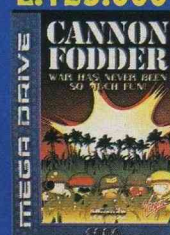
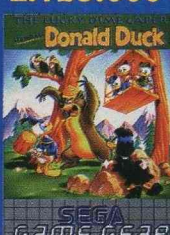
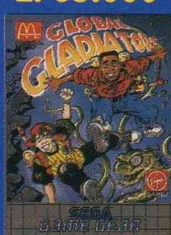
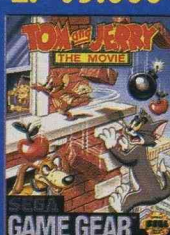
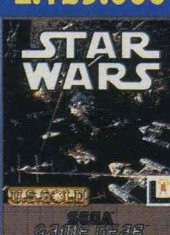
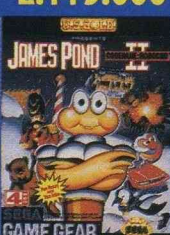
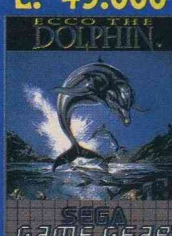
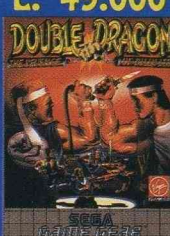
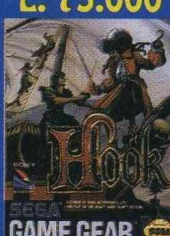
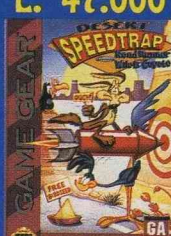
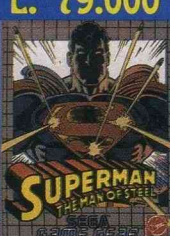
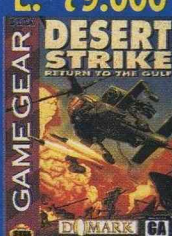
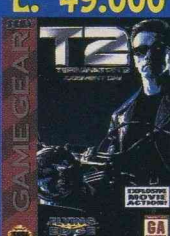
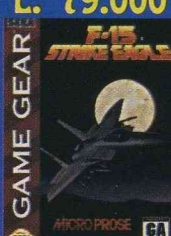
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE - GAMEGEAR

FAX 051-344.906

L. 99.000 L.109.000 L.139.000 L.119.000 L. 99.000 L.119.000 L.119.000 L.115.000 L.105.000

L. 99.000 L.119.000 L.119.000 L.115.000 L.115.000 L.115.000 L.119.000 L.109.000 L.125.000

L.139.000 L.139.000 L. 49.000 L.125.000 L. 65.000 L. 79.000 L.119.000 L.129.000 L.119.000

L. 49.000 L. 55.000 L.49.000 L. 49.000 L. 39.000 L. 75.000 L. 47.000 L. 59.000 L. 79.000

L. 79.000 L. 45.000 L. 49.000 L. 47.000 L. 79.000 L. 59.000 L. 75.000 L. 79.000 L. 55.000

L. 79.000 L. 69.000 L. 59.000 L.79.000 L. 65.000 L. 79-.000 L. 79.000 L. 79.000 L. 79.000

VICTORY GOAL e GOTHA per Sega SATURN DISPONIBILI!

SEGA SATURN - SONY PLAY STATION - PANASONIC 3DO - NEO GEO CD

IN SUPER OFFERTA TELEFONA SUBITO!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

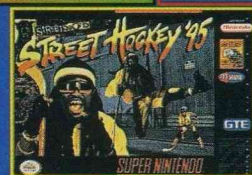
FAX 051-344.906

SUPERNINTENDO

L. 135.000

L. 149.000

L. 119.000

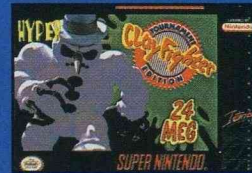
L. 135.000

L.139.000

L.119.000

L. 119.000

L. 139.000

L. 129.000

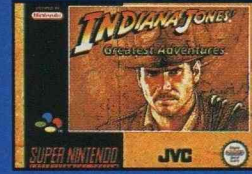
L. 119.000

L. 149.000

L. 129.000

L. 119.000

L. 59.000

L. 139.000

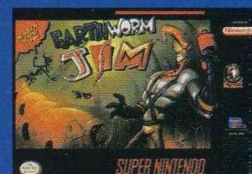
L. 149.000

L.149.000

L. 145.000

L. 135.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 95.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 125.000

L. 129.000

L.129.000

L. 129.000

L.119.000

L. 129.000

L. 135.000

L. 129.000

L. 135.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 145.000

L. 129.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 145.000

L. 65.000

L. 69.000

L. 79.000

L. 59.000

L. 79.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 75.000

COMPUTER ONE LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

TELEFONA SUBITO PER SAPERE LE ULTIMISSIME NOVITA' E LE NUOVE OFFERTE SPECIALI!

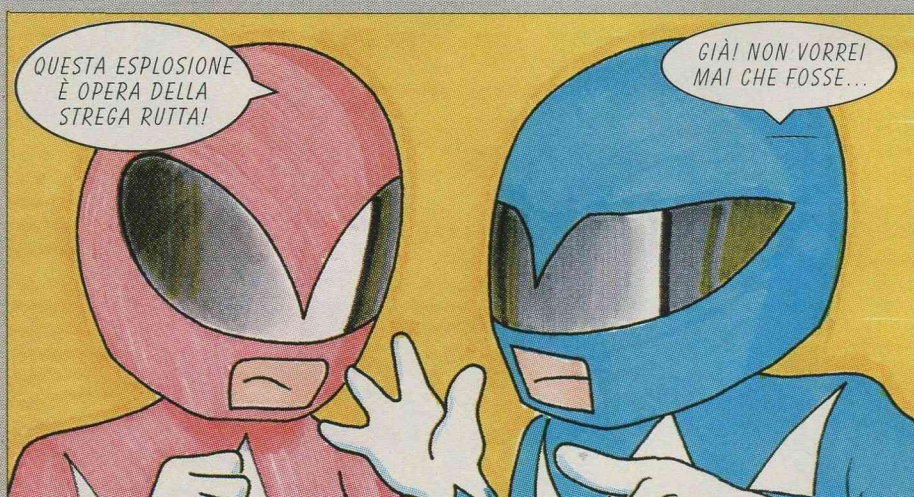
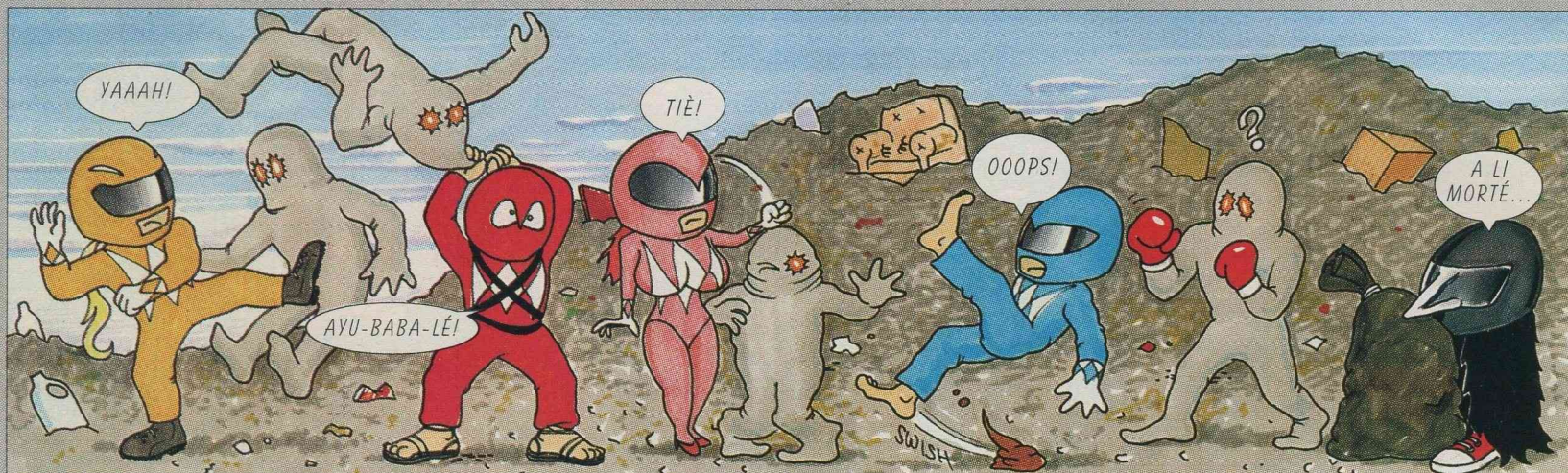
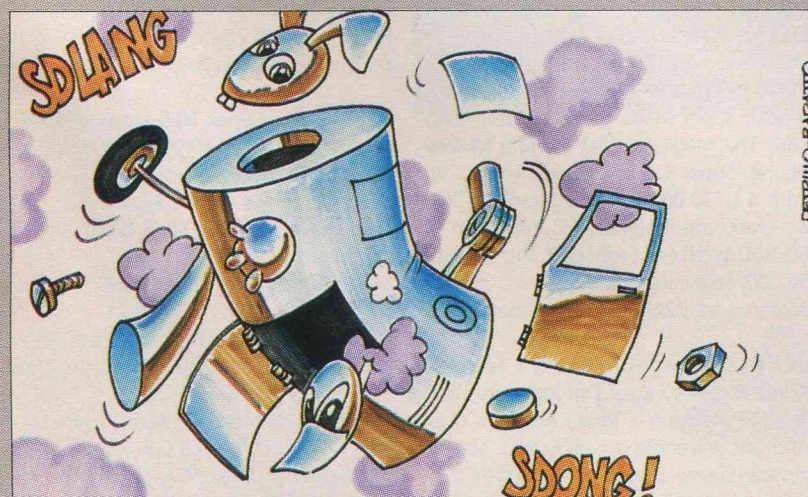
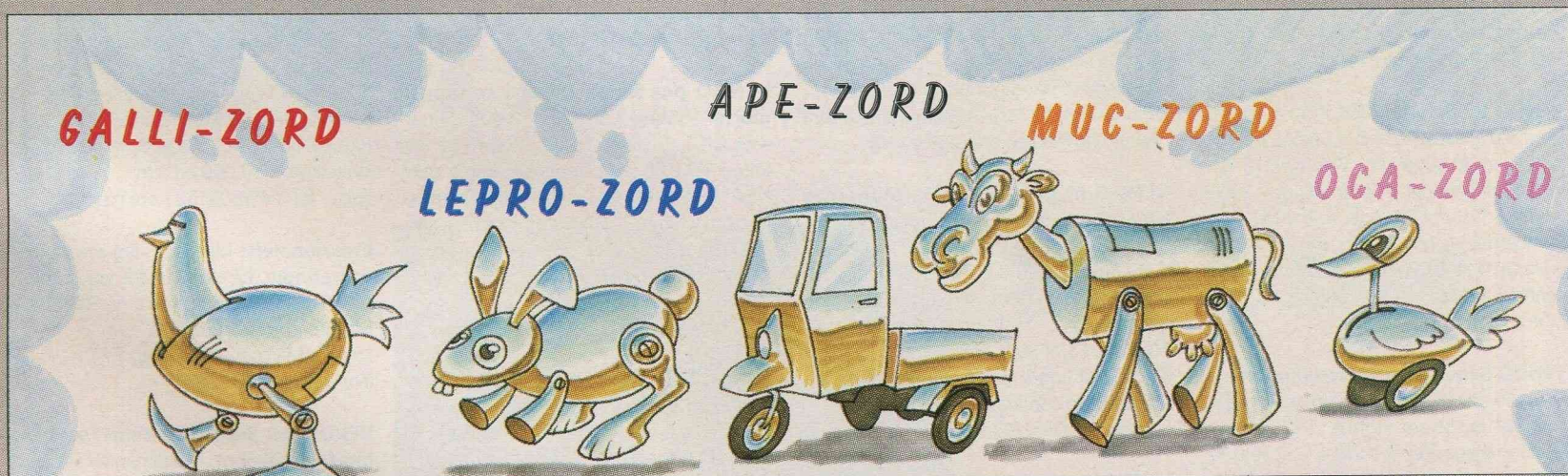
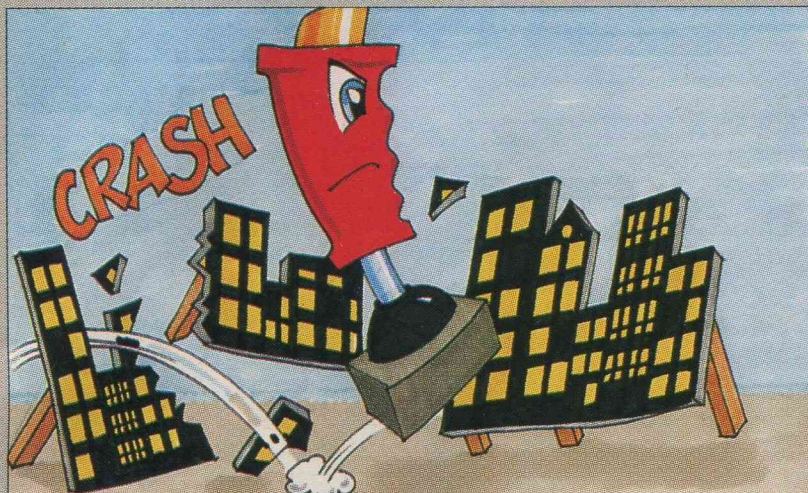
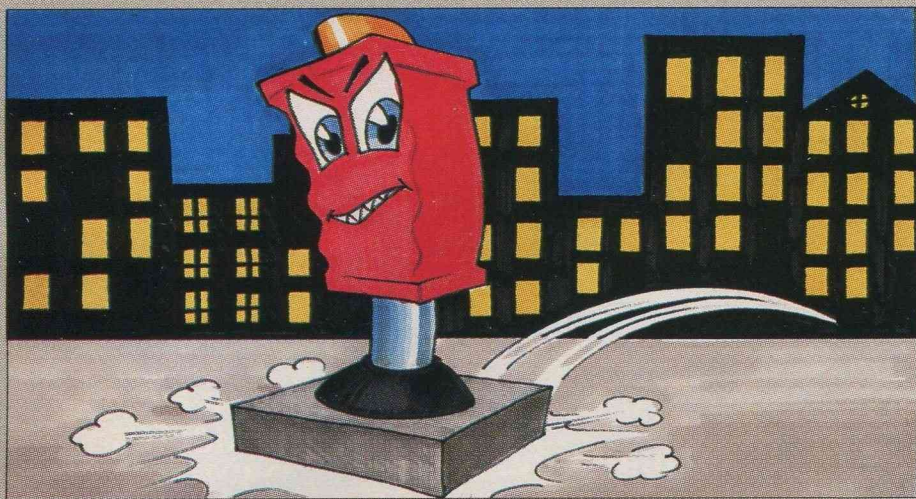
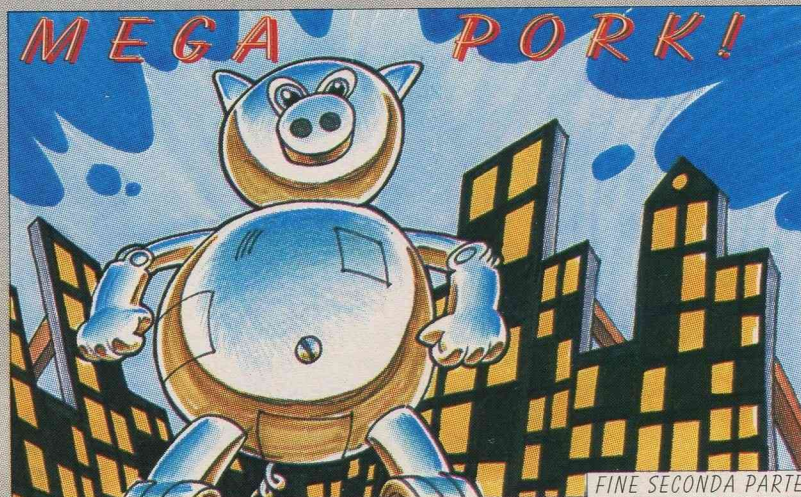
GAME OVER
PRESENTA
GAME
power RANGERS
2ª PUNTATA

YAAAH!
AYU-BABA-LÉ!
TIÈ!
OOOPS!
A LI MORTÉ...
SWISH

MALEDETTI GAME POWER RANGERS! HANNO SCONFITTO I MIEI GHEM-OVE! MA GLIELA FARÒ PAGARE!!!

VAI, RUTTO-MOSTRO! DISTRUGGI QUEGLI INSETTI!

BOOOOM!

QUESTA ESPLOSIONE È OPERA DELLA STREGA RUTTA!
GIÀ! NON VORREI MAI CHE FOSSE...

FINE SECONDA PARTE

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO cartucce per Super NES e giochi originali per PC a L. 50.000 l'uno. Tutto in ottimo stato e con le confezioni originali.
Andrea Chirichelli - tel. 02/58319335

VENDO Sega Mega Drive con 1 joypad e 1 joystick e le seguenti cartucce: Aladdin, Mortal Kombat, Tazmania, Bubsy, Sonic, Sonic 2, Sparkster + adattatore a L. 500.000 solo in blocco. Massima serietà.
Paolo - tel. 0586/403842 dalle 10 alle 12.30

VENDO o scambio molti bei giochi per Mega Drive, tra cui *Fifa Soccer* & *Flashback*. Prezzi interessanti.
Marco Napoli - via D.C. Nannini, 3 - 55054 Massarosa (Lu)

VENDO Game Boy con undici cartucce gioco + utile regalo, tutto funzionante, inscatolato e con istruzioni, a metà prezzo.
Alessio Ceregato - via Oropa, 123 - Torino - tel. 011/8981237 ore serali

VENDO PC Engine + CD Rom + System Card 3.0 + Arcade Card + Strider + 2 joypad + multi joypad + Ranma 1/2 II + Winds of Thunder + Zero Wing + Super Raider + Gate of Thunder + Pc Kid I e II + Bomberman + Jacky Chan + War of Dead + Heavy Unit + Cyber Cross + Final Match Tennis. Il tutto a L. 1.000.000.
Marco - tel. 0187/700343

VENDO Sega Mega Drive giapponese, 3 joypad (di cui uno 6 tasti originale sega), Last Battle, Street Fighter II Champion Edition, Mega Key il tutto a L. 250.000; inoltre vendo per Super NES: Super Street Fighter II a L. 90.000, Mortal Kombat 2 a L. 85.000 e Donkey Kong Country a L. 99.000.
Francesco - tel. 051/6151601 - 0962/22046

VENDO Sega Mega Drive "Japan" con 2 joypad e 13 nuovissimi giochi (tra cui Street of Rage 2, Street Fighter 2, Bubsy). Tutto in ottime condizioni con imballi e istruzioni a L. 900.000. Valido solo per Milano e provincia.
Maurizio - tel. 02/2532929

VENDO in blocco o separatamente le cartucce per Super NES (europeo): Super Mario World, Street Fighter II, Mortal Kombat, Super Soccer, Power Athlete, Final Fight, Super Wrestle Mania. Tutto in ottimo stato, con istruzioni, massima serietà.
Gioacchino - tel. 0883/522234 ore 14

VENDO Super Nintendo + cavo Pal, adattatore giochi Japan-USA, 3 giochi, 1 joypad a L. 300.000. Tutto in ottimo stato.
Marco - tel. 0131/278165

VENDO Mega Drive seminuovo (9 mesi di vita) in ottimo stato, 3 joypad (uno a 6 tasti), modifica per cartucce + 10 giochi + Mega CD (8 mesi di vita) come nuovo con modifica per CD USA/Jap + 2 CD. Il tutto a L. 750.000 trattabili!!
Manuel - tel. 06/66418691 ore pasti e dopo le 21.30

VENDO per Super NES le seguenti cartucce: Fatal Fury (giapponese), Terminator, Mortal Kombat e Mortal Kombat II (americane). Prezzi da concordare max serietà.
Marco - tel. 0372/496414 ore pasti

VENDO, causa doppio regalo, Handy Boy completo di casse, luce, lente e joystick allo stracciato prezzo di L. 30.000 (praticamente mai usato). Inoltre vendo per Mega Drive, Paper Boy a L. 20.000.
Simone - tel. 0578/748398 mattina e sera - tel. 0578/749060 ore pasti e sera

VENDO in blocco o separatamente Neo Geo (versione giapponese L. 350.000) 2 joystick (L. 60.000), Memory Card (L. 40.000). E i seguenti giochi: Sengoku (L. 80.000), Sengoku II (versione giapponese L. 150.000), Ghost Pilot (L. 40.000), Fatal Fury Special (L. 180.000), Art of Fighting II (L. 250.000). Il tutto in ottimo stato con imballi originali.
Marco - tel. 0881/635874

VENDO/scambio moltissimi giochi per Super Nintendo. A disposizione moltissimi giochi, tra cui anche novità come: Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 ed altri. Vendo anche giochi per Game Boy. Annuncio sempre valido.
Alessio - tel. 0967/25965

VENDO cartucce Mega Drive a prezzi stracciati! Ethernal Champions, Sonic 3, Topolinomania, Flink, NBA Jam a L. 60.000 cadauno! Ex-Ranza, Robocop vs Terminator, Rocket Knight Adventures a L. 45.000. Tutto perfettamente funzionante e in ottimo stato. Max serietà.
Tel. 0549/997508

VENDO i seguenti giochi per Mega Drive: Splatter House L. 60.000, Sonic L. 20.000, Rocket Knight Adventure L. 50.000, Ciborg Justice L. 50.000, Fatal Fury L. 60.000, Streets of Rage 3 L. 80.000. Inoltre vendo Nintendo 8 bit più 5 giochi più pistola L. 220.000 oppure separatamente NES + pistola + 2 pad a L. 100.000 e i giochi: Tom & Jerry L. 60.000, Total Recall L. 50.000, Top Gun L. 40.000, Super Mario + Duck Hunt L. 20.000.
Luca - tel. 0578/226962

VENDO Super NES + joypad + adattatore universale a L. 135.000 e le seguenti cartucce: Super Street Fighter II (jap.) L. 90.000, Mortal Kombat II (pal) L. 85.000, World Heroes II (jap.) L. 80.000, Muscle Bomber (jap.) L. 80.000, FIFA International Soccer (pal.) L. 60.000, NBA Jam (jap.) L. 60.000 o tutto in blocco a L. 500.000 (trattabili).
Francesco - tel. 06/7028820 ore pasti

VENDO solamente in blocco i seguenti giochi per Game Boy: Super Mario Land 2, Wario Land, Kid Dracula, Raging Fighter. Il tutto in ottimo stato e completo di scatola e istruzioni a sole L. 140.000. Richiesta max serietà.
Vincenzo - tel. 081/7404112

VENDO per Mega Drive i seguenti giochi: Sensible Soccer L. 70.000, Super Kick Off L. 60.000, Turtles (Return of the Shredder) L.60.000; oppure scambio con: NBA Jam, Batman, World of Illusion, Micromachines 2, Sparkster. Inoltre scambio Street Fighter 2 Special Champion Edition con FIFA Soccer 95. Offro anche joystick a L. 20.000.
Luca Mazzotti - tel. 02/33404389

VENDO Sega Mega Drive II completo di tutti i cavi necessari, due joypad (uno a sei bottoni) e le cartucce Streets of Rage II, Spider Man e Dark Castle; il tutto a L. 299.000 trattabili. Offerta valida in tutta Italia.
Claudio - tel./fax 068546938

VENDO Super NES USA con i seguenti giochi: Super Mario World, Super Mario Kart, The Magical Quest Starring Mickey Mouse, Super Scope + 6 giochi, Sim City (tutti a L. 30.000 cadauno, tranne S. M. W. gratis con il Super NES), NBA Jam L. 60.000 e Street Fighter 2 Turbo a L. 50.000. Solo in Lombardia
Beatrice - tel. 02/96751966 ore pasti

VENDO Super Nintendo + Mortal Kombat II + King of Dragon + Rushing Beat II + Starwing + Total Carnage + convertitore universale a L. 550.000. Vendo inoltre Game Boy + Probotector 2 + Ultima 2 + Zelda + Choplifter 3 + Terminator 2 + Raging Fighter + Tetris a L. 350.000. Oppure scambio il tutto con un 3DO + 2 giochi.
Hong - tel. 02/3495671

VENDO Mega Drive, adattatore universale con microswitch Nitro Adaptor 2 a L. 15.000 in ottimo stato, praticamente nuovo.
Armando - tel. 0332/772154 ore pasti

VENDO un mitico 3DO con 17 favolosi CD (fra cui anche Shock Wave e Total Eclipse) a sole L. 1.000.000. Disponibili anche giochi per Super Nintendo.
Cristiano - tel. 0871/347826

VENDO i seguenti giochi per Super NES: Super Castlevania 4 L. 40.000, Mickey Magical Quest L. 45.000, Final Fight L. 40.000, Super Mario All Star L. 45.000 oppure scambio due dei suddetti titoli con King of Dragon oppure con Action Replay II per Super NES italiano.
Daniele - tel. 0376/619175

VENDO per Super NES i seguenti giochi (tutti in ottimo stato con imballaggi originali): Spiderman and X-Men a L. 50.000, Turtles Tournament Fighters a L. 89.000, Bulls vs Blazers L. 69.000, Super Battle Dodgeball L. 59.000, Super Fire Pro Wrestling L. 50.000 ed altri.
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

Eccezionale!!! MD Euro - ingresso cuffie - convertitore 12 cassette tra cui Sonic 2, Desert Strike, Thunder Force IV, Flash Back, Micromachines L. 650.000.
Stefano Marconi - via Monti, 1 - Cesenatico (Fo) - tel. 0547/672287

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: Cool Spot, Megaman X, Secret of Mania, Pop Twinbee 2, Final Fantasy III, Lord of the Rings; oppure li scambio con RPG. Solo zona Palermo.
Mirta - tel. 091/342103 ore pasti

VENDO per Super NES Donkey Kong Country USA L. 110.000, Parodius Euro L. 50.000, oppure scambio con Sensible Soccer, Jimmy Connors Pro Tennis, NBA Jam, FIFA Int. Soccer, Sonic Blastman versione Euro. Solo zona di Napoli.
Isidoro Cigliano - tel. 081/998166

VENDO per Super Nes i seguenti giochi (tutti in ottimo stato con imballaggi originali): Spiderman and X-Men a L. 50.000, Turtles Tournament Fighters a L. 89.000, Bulls vs Blazers a L. 69.000, Super Battle Dodgeball a L. 59.000, Super Fire Pro

Wrestling a L. 50.000, Dragon Quest 5 a L. 49.000, Gambara Goemon a L. 69.000. Inoltre vendo per Gameboy i seguenti giochi: Duck Tales a L. 39.000, Super Kick Off a L. 29.000, Star Saver a L. 29.000, Raging Fighters a L. 49.000.
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

VENDO giochi per Super Nes: Gambara Goemon II, S. Mario All Stars (USA), Illusion of Gaia (USA), SSF II, Stunt Race Fx, Joe Mac, Magical Quest, Mega Man X, Ken 5. Sono disposto anche a scambiare questi titoli con: Island II, Spike Mc Fang, Lord of Ring, Vortex, Lufia, Final Fantasy 3.
Alex - tel. 0187/494145 ore serali

VENDO 6 giochi per Master System II in blocco a L. 200.000 (Prince of Persia, Champions of Europe, Asterix, Mortal Kombat, Great Football, After Burner). Oppure scambio Sega Master System II + 6 giochi con un Pc Engine e relativi giochi.
Alessandro - tel. 0806954026

VENDO le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Uomo Ragno L. 15.000, Super Monaco GP L. 25.000, Chuck Rock L. 20.000, Sonic L. 20.000.
Pietro Di Martino - tel. 0934/575841

VENDO Neo Geo più 2 giochi: Fatal Fury 2 e Ninja Commando a L. 500.000 trattabili. Tutta la merce è nuova e perfettamente funzionante. Annuncio sempre valido solo per Nord Italia. Max Serietà.
Marco - tel. 0125/616045

VENDO Megadrive giapponese modificato italiano-giapponese-americano con Mega CD e 2 joystick con 5 CD e 5 cartucce per Megadrive tutto a L. 500.000.
Roberto - tel. 02/9692234 ore pasti

VENDO Megadrive japponese completo di tutto + converter + 1 joypad + 5 giochi a L. 450.000 tratt. Inoltre vendo giochi Super Nes.
Tiziano - tel. 0187/517068 ore serali

VENDO videogioco portatile Supervision in ottime condizioni, completo di 7 giochi tra i più belli al prezzo trattabile di L. 120.000.
Giuliano - tel. 0585/857060 ore pasti

VENDO Amiga CD32 Commodore + 2 pad + mouse + 7 giochi (Banshee, Microcosm, Rise of the Robots, Sensible Soccer, James Pond e Diggers). Valore commerciale L. 1.200.000 vendo a L. 700.000 tutto con imballi originali.
Diego - tel. 081/5306877

CERCO

CERCO per Super Famicom Hokuto Ken 6. Posso scambiare con: Super Mario All Stars (USA), Sim City (Pal), Castlevania 1 (Pal). Solo zona Firenze.
Giulio - tel. 055/483898

CERCO Super Nes Pal + joypad + scart + Fifa Int. Soccer a L. 220.000 max; con Kick Off 3 Euro Challenge a L. 215.000 max o con Fatal Fury 2 e uno dei due giochi di calcio soprascritti a L. 270.000 max.
Ugo D'Amano - tel. 0873/365393

SCAMBIO

SCAMBIO versione giapponese di Landstalker + L. 40.000 con versione europea di Landstalker. Inoltre vendo le seguenti cassette per Nintendo 8 bit: Mega Man, Flintstones, Zelda 2, Robocop, Batman, Cip & Ciop, Rock'n Attak, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros I tutti insieme a L. 250.000. Singolarmente a L. 40.000 cadauno.
Francesco - tel. 0881/638836

SCAMBIO per Super NES il gioco Street Racer (Pal) con uno dei seguenti: Zelda, Secret of Mana, Mega Max X o Super Empire Strikes Back.
Giorgio - tel. 02/70104667

SCAMBIO molti titoli per Super Nintendo tra cui: Secret of Mana, Final Fantasy III, Flashback, Cybernator, Super Probotector, Madden NFL 94, Dungeon Master, Soul Blazer. Massima serietà.
Salvatore Buffa - via Giansalvatore Cassisa, 2 - 91100 Trapani - tem. 0923/24986

SCAMBIO giochi per Super Nes tra cui: Aladdin, Final Fight, Batman Return, Mario All Stars, Road Runner con i seguenti: NBA Jam, Tazmania, Final Fight 2, Donkey Kong, Fatal Fury Special ed altri. Inoltre vendo A2000 con 2 drive + giochi tra cui Shaow Fighter, Mortal Kombat II ed altri. Tutto a L. 450.000.
Giuseppe - tel. 0884/562150

CONTATTI

CONTATTI con possessori di Mega Drive, Master System, Game Gear, Neo Geo e Jaguar per fondare un club dove sia possibile scambiarci trucchi e consigli sull'acquisto di giochi.
Francesco - via Michele Bianchi, 15 - 70015 Noli (Ba)

Iscrivetevi fin d'ora al Saturn Mania club. Compravendita e scambio di giochi è solo una parte del club. Telefonate o scrivete per sapere tutto.
Manuel Piazza - via Palladio, 17 - 36070 Trissino (Vi) - tel. 0445/490434

Attenzione!! È nato il Megadrive Fans club dove si potrà vendere, comprare e scambiare i giochi riguardanti la console a 16 bit di casa Sega. Annuncio sempre valido per le zone di Varese e Novara. Massima serietà.
Michele - tel. 0331/972778 dopo le 18

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

Vieni a trovarci. Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(chiuso il martedì)

SUPERNINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
EARTH WORM JIM
TOPOLINOMANIA
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
PITFALL
RETURN OF THE JEDI
SECRET OF MANA
FINAL FANTASY III
LION KING
MORTAL KOMBAT II
SUPER STREET FIGHTER II
RISE OF THE ROBOTS
SAMURAI SHOWDOWN
NBA LIVE 95
MICROMACHINES
SOCCER SHOOTOUT
FIFA SOCCER
STREET RACER
POWER DRIVE
PERFECT ELEVEN

MEGADRIVE
EARTH WORM JIM
THE LION KING
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
TOPOLINOMANIA
PITFALL
URBAN STRIKE
PROBOTECTOR
FIFA SOCCER 95
VIRTUA RACING
CLAY FIGHTER
ROCK & ROLL RACING
SAMURAI SHOW-DOWN
RISE OF THE ROBOTS
VIEWPOINT
POWER DRIVE

3DO
3DO FZ10 PAL
(FULL SCREEN
TOP LOADING
20% PIU VELOCE)
JOISTICK 6 BUTTON
FIFA INT SOCCER
SAMURAI SHOWDOWN
SUPER STREET FIGHT. II
THEME PARK
MEGARACE
OFF WORLD INTERCEPT.
THE NEEDED FOR SPEED
GEX
DRAGON'S LAIR 2
SPACE ACE
REBEL ASSAULT
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SHOCK WAWE II

JAGUAR
ATARI JAGUAR
RGB SCART
ALIEN VS PREDATOR
KASUMI NINJA
DRAGON
TEMPEST 2000
DOOM
CHECKERED FLAG
RAY MAN
JOYPAD

SUPER OFFERTE

MEGAMAN X	89.000
VORTEX	109.000
FATAL FURY 2	99.000
MORTAL KOMBAT	79.000
ART OF FIGHTING	79.000
WORLD CUP USA 94	79.000
PARODIUS	69.000
BEST OF THE BEAST	49.000
E MOLTI ALTRI	

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	75.000
ETHERNAL CHAMPIONS	59.000
CASTELVANIA	69.000
ANOTHER WORLD	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000
COMBAT CARS	75.000
SYLVESTER	85.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	89.000
ART OF FIGHTING	89.000

3DO OFFERTE

SHADOW	89.000
OUT OF THIS WORLD	85.000
TOTAL ECLIPSE	95.000
SEWER SHARK	89.000
STAR CONTROL II	99.000
JAMMIT BASKET	98.000
WAY OF THE WARRIOR	109.000
VR STALKER	99.000
CRUSH'N BURN	89.000

MEGA CD

SYLPHEED	79.000
FIFA INT	99.000
THUNDERHAWK	79.000
BATMAN RET.	79.000
SPACE ACE	
BC RACER	
NBA JAM	
TOPOLINO MANIA	
ANOTHER WORLD II	

DISPONIBILI TITOLI PER NEO GEO CD
DA NOI TROVERAI INOLTRE
LE CONSOLE DEL FUTURO:

SEGA SATURN
CLOCKWORK KNIGHT
VIRTUA FIGHTER
SONY PLAY STATION
RIDGE RACER
MEGA DRIVE 32 X
VIRTUA RACING DELUXE
STAR WARS ARCADE
COSMIC CARNAGE

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI NAZIONALI E D'IMPORTAZIONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

LYNX	GAMEBOY	MEGADRIVE	JAGUAR
SUPER OFF ROAD	MORTAL KOMBAT II	DRAGON	BRUTAL SPORTS F
BUBBLE TROUBLE	RACE DAYS	TOPOLINOMANIA	TEMPEST 2000
NINJA GAIDEN 3	WARIO LAND	SHAQ FU	ALIEN VS PREDATOR
ULTIMATE CHESS	DONKEY KONG	URBAN STRIKE	WOLF 3D
J.CONNORS TENNIS	JUNGLE BOOK	IMG INT.TENNIS	DOUBLE DRAGON V
DESERT STRIKE	F1 RACE	EARTH WORM JIM	RISE OF ROBOTS
DOUBLE DRAGON	TINY TOONS 2	MEGAGAMES	DOOM
BEACH VOLLEY	BOULDER DASH	FIFA 95	FLASHBACK
EUROPEAN SOCCER	LA SIRENETTA	SONIC SPINBALL	KASUMI NINJA
GORDO 106	BARBIE	MORTAL KOMBAT II	DISPONIBILI TUTTI
POWER FACTOR	SENSIBLE SOCCER	STREET OF RAGE 3	GLI ACCESSORI PER
LYNX CASINO'	SPEEDY GONZALES	MICROMACHINE	GAMEBOY-LYNX e
STEEL TALON	SUPER KICK OFF	FATAL FURY SPEC	GAME GEAR
AWESOME GOLF	PINBALL DREAMS	NBA JAM	

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Carta di credito (CARTASI)
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233

TROIANI VIDEOGAMES

VIA MILLESIMO, 27 - 00168 ROMA - TEL./FAX 06-35503634

Assortimento giochi 3DO Japponesi

Saturn + Virtua Fighter 1.420.000

Megadrive Pal + Lion King 299.000

3DO NTSC + 2 giochi 899.000

Mega 32X 340.000

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Game Boy	
Amplifier	10.000
Battletoads d.d.	39.000
Jurassic Park	39.000
Fifa Soccer	69.000
Lion King	69.000
Bonk Adventure	35.000
Populous	35.000
Game Gear	
Defender of oasis	39.000
Fifa Sooccer	79.000
Mickey Ultimate	79.000
Sonic Chaos	49.000
Sonic Spinball	65.000
3DO	
Burning Soldier	80.000
Dragon Ball Z	129.000
Fifa Soccer	115.000
Mad Dog II	99.000
Power Kingdom	95.000
Rebel Assault	119.000
Samurai Spirit	109.000
S.S. Fighter II	offerta
Takeru	145.000
mega 32 X	
After Burner	135.000
Cosmic Carnage	135.000
Doom	135.000
Star Wars Arc.	125.000
Tempo	135.000
Virtua Racing	135.000
Saturn	
Clockwork Knight	tel.
Gale Racer	tel.
Gotha	tel.

Super Nes	
Joypad 6 tasti	28.000
Art of Fighting	65.000 (U)
Barkley Basket	99.000 (E)
Contra III	59.000 (U)
Cybernator	59.000 (U)
Desert fighter	99.000 (U)
Earthworm Jim	OFFERTA
Gradiu III	39.000 (U)
Mario All Star	79.000 (U)
Mr Nuts	89.000 (E)
Pro Soccer	29.000 (J)
Return of Jedi	OFFERTA
Rocketeer	29.000 (J)
Sparkester	139.000 (E)
Street Racer	129.000 (E)
X Kaliber	OFFERTA
Megadrive	
Joypad 6 tasti	28.000
Adatt. Nitro II	39.000
Bubsy 2	109.000 (I)
Fifa 95	99.000 (I)
Lion King	119.000 (I)
Mega Turrican	89.000 (I)
Pitfall	115.000 (E)
Radical Rex	85.000 (I)
Second Samurai	85.000 (I)
Sparkester	109.000 (I)
Skitchin	35.000 (U)
Silvester tweety	112.000 (E)
Soni & Knuckle	119.000 (I)
Tazmania 2	109.000 (E)
Mega CD	
Fatal Fury Special	125.000 (U)
Mickey Mania	119.000 (E)
Mist	Tel. (U)
NBA Jam	69.000 (I)
Novastorm	109.000 (E)
Samurai Showdown	129.000 (U)
Sim City 2000	Tel. (U)
Snatcher	109.000 (I)

Consegna a domicilio in 24 ore per Roma

Chiamare per i titoli non in lista